HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

cijena: 16 KN

1995. broj 9.

TEMA BROJA:
DISCWORLD

FULL THROTTLE
SHADOW FIGHTER
MAGIC CARPET
TOWER OF SOULS
TIME KEEPERS
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

HACKEROV SPECIJALNI DODATAK 16 STRANICA VIŠE!

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
41000 Zagreb
tel/fax: 041/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

ZAMJENIK DIREKTORA:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rubelj, Daniel Bižić, Hrvoje Kablar, Denis Kovačić Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Goran Obrč, Andreja i Darko Pavlović, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg

LEKTOR:
Branka Rabar

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

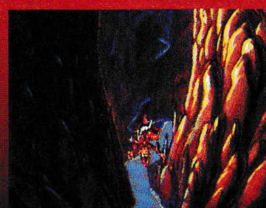
LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

TISAK:
"MEDIA PRINT"
Karela Zahradnika 7, Zagreb
tel/fax: 01/692-548

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

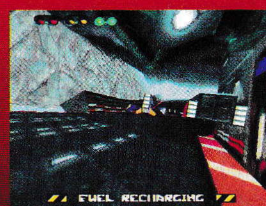
Sadržaj:













HACKERI POZDRAV!!!

Sudeći po vašim pristiglim pismima, teškom ste mukom dočekali novi broj (he, he... tek toliko, sada znate koliko vam znače naše šarene stranice u ovom hladnom i bešćutnom svijetu). Od ovoga broja uvodimo specijalni dodatak; 16 stranica posvećenih rješenjima, šiframa, uputama za igre i različitim savjetima. Željeli smo biti praktični; dodatak možete odvojiti od časopisa, strpati ga u svoje džepove pa trk do prijatelja u nove hackerske zafrkancije. Srdačno vas pozdravljamo i želimo puno uspjeha u igranju

Vaše uredništvo

PISMA ČITATELJA

Pozdrav redakciji i čitateljima Hackera!!!

Na početku sve čestitke i pohvale svim ljudima koji sudjeluju u izradi Hackera. Mislim da Hacker potiče, motivira i zabavlja čitateljstvo tj. velike zaljubljenike u kompjuterske igre čime pokazuje široj javnosti da upravo te i takve igre djeluju ne samo interaktivno i zabavno već i informativno i edukativno. Npr. kako ćete igrati avanturu Indiana Jones ako ne znate engleski a morate priznati da je potrebno poznavati i povijest kako biste igrali Panzer General ili npr. Operation Crusader. Ukratko, mislim da vaš časopis ima zadatak čitatelju približiti igru koju igra ili koju misli nabaviti a vi upravo taj zadatak odlično ispunjavate. Na kraju bih se osvrnuo i na uvrede jednog čitatelja BUG-a iz Rijeke koji kaže da je Hacker samo jadna kopija Mastera. A kako to, molim vas lijepo, Hacker može biti kopija Mastera kada se pojavio na tržištu 2 mjeseca prije spomenutog Mastera koji je zakazao već kod prvog broja?! Hackeri, ne dajmo vrijeđati naš Hacker, Hacker - Rules. S poštovanjem,

Krunoslav Vrabec iz Križevaca!

Hvala ti na čestitkama i pohvalama. Nastojimo da vaš časopis bude još bolji, opširniji i zanimljiviji a suprotnih će stavova uvijek biti, napokon -svatko ima pravo na svoje mišljenje.

Pozdrav redakciji,

Htio bih vas pohvaliti zbog kvlitete časopisa, dobrih opisa i osobito rubrike ČAČKALICA (nisam je vidio u 8. broju!!!) i PD ZONE. Način ocjenjivanja je O.K. ali mislim da biste trebali napisati koja je minimalna i koja je optimalna konfiguracija (a ne samo ona na kojoj igra radi). Trebali biste više opisivati igre za Amigu (zadnji broj je uvreda) i uvesti rubriku o demoima. Strip je bez veze i trebali biste ga ukinuti.

Pozdrav od Hambya

"Čačkalice" nije bilo u 8. broju zbog malo izmijenjene, ljetne koncepcije broja i već u ovom broju nastavljamo s rubrikom. Što se tiče podataka o minimalnoj i optimalnoj konfiguraciji, njih najčešće možeš pronaći u samom tekstu i stoga ih ne objavljujemo u tablici. Priznajemo, trenutačno je najveći problem i nedostatak "Hackera" (u posljednja dva broja) količina opisanih igara za Amigu. Zbog, isključivo tehničkih, problema (kvaliteta slike i sl.) broj igara se smanjio a mi ćemo nastojati već u sljedećem broju grešku ispraviti na zadovoljstvo svih Amigaša.

Štovano uredništvo!

Čitam vaš list od početka njegova postojanja. Odličan je. Puno ste se popravili od prvog broja. Želim da samo tako nastavite, naravno s povećanjem broja stranica (ako je na to moguće). Međutim, uz sve pohvale, nešto me gadno iznenadilo, a to je TOP-50. Ne znam kako to da SYNDICATE nije ušao u TOP-50?! To ne muči samo mene već i moje prijatelje. I još jedno pitanje, kako to da se BENEATH A STEEL SKY nalazi tek na 22 mjestu a jedna užasna ELITE na drugom? Uz želje da nastavite onako kako ste i počeli, pozdravi od

HACKERA sa Srednjaka

TOP-50 je nastao na temelju vašeg glasovanja; kakvi glasovi - takav i poredak a vi glasujte i dalje.

Štovano uredništvo Hackera!

Prvo bih vas želio pohvaliti jer iz broja u broj postajete sve bolji. Rubrike su dobro osmišljene i realizirane iako morate pripaziti na tehničke greške. Predlažem vam uvođenje rubrike TOP-10 u kojoj biste naveli 10 najboljih postojećih igara nekog žanra, npr. TOP-10 ARKADE, AVANTURE i sl. kako bi ljubitelji određene vrste igara mogli nabaviti propušteni naslov. Unatoč rješenju, mislim da biste trebali opisati igre MONKY ISLAND 2 i SAM & MAX HIT THE ROAD u rubrici FLASHBACK. Testirajte hardweare! Pozdrav od

Zlatka iz Duge Rese

Slažemo se s tobom, neke od igara zaista zaslužuju više mjesta u časopisu pa tako je već u pripremi i traženi opis igre MONKY ISLAND 2. Prijedlozi za TOP-10 zvuče zanimljivo i svakako ćemo razmisliti o tomu.

Cijenjena redakcijo!

Redovito vas čitam i zaista mislim da ste najbolji. Osobno posjedujem Amigu te me zanimaju podaci o novoj Amigi 1200 koja bi trebala izaći na tržište u 10-om mjesecu te da li će se sada, nakon što je Escom kupio Commodore, razvijati više igara za Amigu?

Zlatko iz Bjelovara

U prošlom si broju Hackera mogao pročitati dosta iscrpno izvješće o Escomu i njegovim planovima za Amigu a mi svi očekujemo skoro pojavljivanje igara za Amigu. Bez brige, pomno pratimo sve događaje i čim se pojave prve vijesti i nove igre Hacker će ih objaviti.

Poštovano uredništvo Hackera!

Imao bih nekoliko prijedloga:

1. pripazite na grafičku podlogu teksta i ne greške u časopisu

2. u rubrici Legende ili Flashback opišite igre kao što su "It came from the desert", "Monkey Island" 1 ili 2, "North & South" i sl.

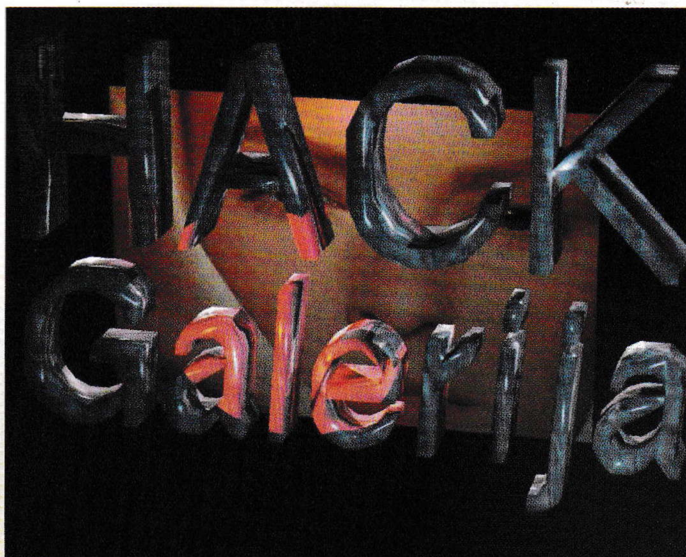
3. mogli biste objavljivati i opise softwearea za izradu igara (npr. Klik & Play) i hardwearea za igre.

4. pišite i dalje JEDNAKO za sve platforme kako ste i do sada pisali - nemojte da vam se dogodi zakidanje jednu u korist druge (kao neki informatički časopisi)

5. opisujte i HRVATSKE IGRE! Svi znamo kako se naši programeri trude i nije im lako s obzirom da je informatika u našoj domovini tek u razvoju - potrebna im je maksimalna pomoć i podrška a vi ste ti koji vršite promidžbu informatičkih igara, zar ne? Puno sreće i još 1000 brojeva

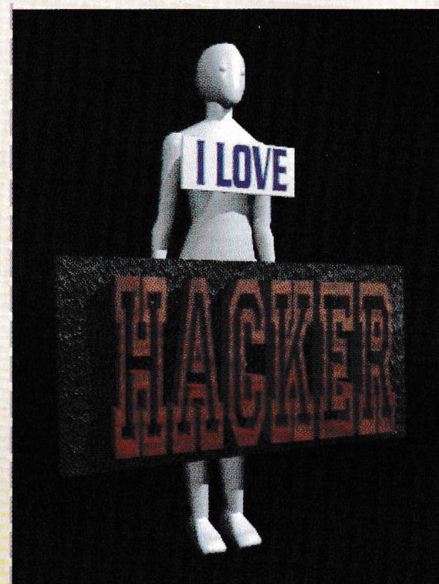
Hackera od Branimira iz Malog Lošinja!

Hacker nastoji biti aktualnim časpisom i ukoliko netko pošalje dobar rad, program ili igru, mi ćemo je bez razmišljanja rado opisati i stoga vas još jednom pozivamo na suradnju. "It came from the desert" je zaista odlična igra i već je u pripremi za sljedeći broj Hackera. Eto, želja ti je ispunjena.



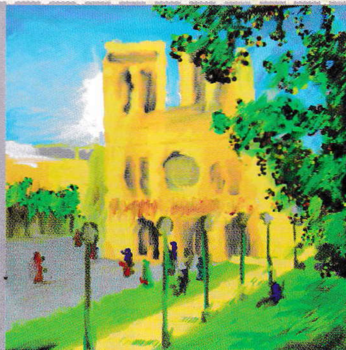
Svojom slikom "I love Hacker" Luka nam je pokazao koliko nas voli. Hvala! Hvala! Slika je napravljena i renderirana u 3D studiju.

Ime: Luka
Prezime: Mišetić
Starost: 15
Platforma: 486 DX/40 4MB
Program: 3D Studio 4.0

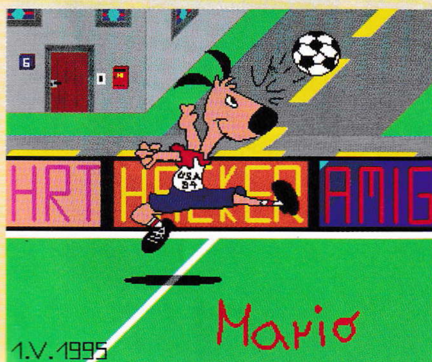


Zvonimir iz Splita, poslao nam je ovu zanimljivu i lijepu sliku rađenu na PC platformi u programu Corel Photo Paint 4.0. Kako smo bili zamoljeni objaviti i ime slike - mi to rado činimo. Dakle, slika se zove NOTRE DAME - Za Arijanu (hm... ovaj posljednji dio nam ne zvuči kao naziv slike!?).

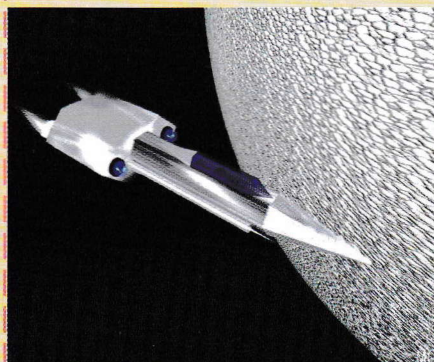
Ime: Zvonimir
Prezime: Tošić
Starost: 22
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: Corel Photo Paint 4.0



Ime: Mario
Prezime: Pavlaković
Starost: 15
Platforma: Amiga 500, 1MB
Program: Deluxe Paint 4.0



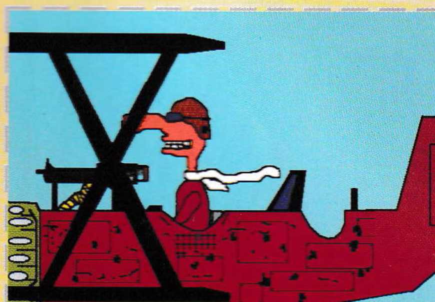
Ime: Marko
Prezime: Pleše
Starost: 16
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: Real 3D 1.4, Deluxe Paint 4.6



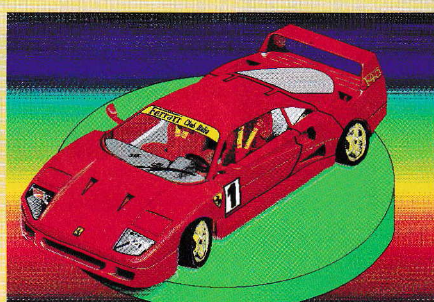
Ime: Marko
Prezime: Grzunov
Starost: 16
Platforma: PC 486DX2/66, 8 MB
Program: 3D Studio 2.0, Photo Finish 3.0



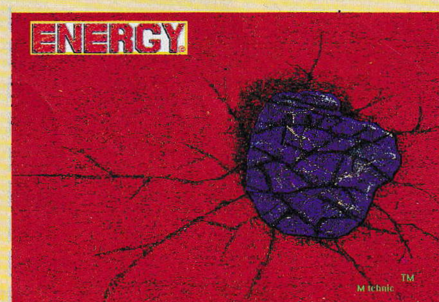
Ime: Mirko
Prezime: Fontani
Starost: 14
Platforma: PC 486/40, 4MB
Program: PaintBrush



Ime: Bojan
Prezime: Šikić
Starost: 14
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: PaintBrush, Corel Draw 2.0



Ime: Matej
Prezime: Marijanović
Starost: 15
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: PaintBrush



INFO

Poboljšani FRP

Da li ste ikada čuli za softversku kuću SLIPSHOD? Niste, nismo ni mi ali bi ih njihova, uskoro dolazeća igra, mogla učiniti poznatima. Sada već preko godinu dana u izradi, "Pariah" bi trebao popuniti nastali jaz u "Role playing" igrama, ne oslanjajući se samo na grafiku i animirane scene, već i na poboljšani sustav igranja. Primjećujemo da je grafika vrlo detaljna i kompleksna a svaku je lokaciju moguće rotirati u svim smjerovima kako bi dobili bolji pogled u određenim situacijama.





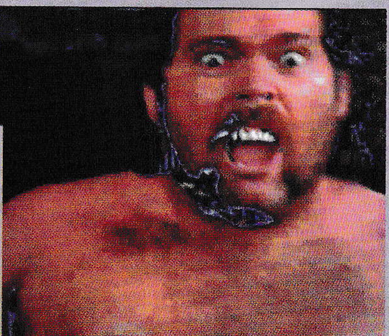
Klasika

Klasićan FRP izlazi uskoro iz radionice poznate kuće SSI. Radnja se odvije u svijetu Adena nad kojim se nadvio tamni oblak zla. Ogromna armija pod vodstvom zlog Autraxa prijeti zauzimanjem čitave zemlje. Najvažnija lokacija, "Radiaut Castle" upravo je pala u ruke zla. Igra se odvije upravo u tom dvorcu i uvodi puno zabave, ne samo ljubiteljima FRP igara već i mnogo šire. Kratka napomena, Thunderscape izlazi samo na CD-u.

Hologramski Interplay



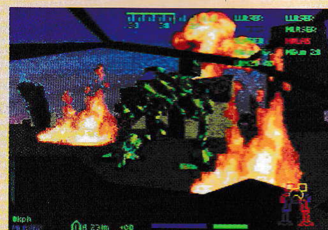
Stonekeep će zasigurno biti igra koju ne smijete propustiti. Igra je u izradi već blizu tri godine (rekord), novaca je potrošeno proporcionalno vremenu izrade, što znači, jako, jako puno. Ta nepoznata, ali zasigurno velika brojka, povećava i broj zaposlenih na igri; preko sto programera, umjetnika, glazbenika, pisaca, holivudskih šminkera i majstora za specijalne efekte (kako im se jako dopao film "Backdraft", kod nas preveden kao "Vatrene kacige" i plameni efekti u njemu, pokušali su te efekte prenijeti i na samu igru). Prema slikama koje smo vidjeli, grafika je na nivou remek djela. Mješavina digitaliziranih slika pravih glumaca i Silicon Graphics kreirane pozadine neće vas ostaviti ravnodušnima. Stonekeep izdaje u posljednje vrijeme zaista dobar "Interplay" a još jedan plus ovoj posebnoj igri je i pakiranje (kutija će biti specijalno dizajnirana u obliku prave grobnice i imat će hologramske efekte!!). Na žalost, ne znamo točno kada će se igra pojaviti, ali smo uvjereni kako nećete još dugo čekati na jedan, zaista dobar FRP.





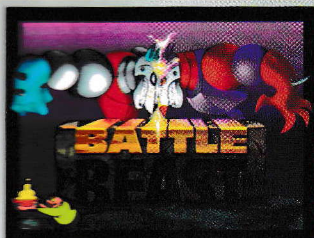
Ljuti roboti

Dugo očekivani nastavak MechWariora trebao bi izaći početkom ovog mjeseca. Nakon što je igra bila skoro gotova, autori nisu bili zadovoljni, planovi su se preko noći izmjenili i u Activisionu je odlučeno krenuti iznova. Po onome što smo vidjeli, možemo zaita očekivati odličnu igru. MechWarior 2 se odvija u 39. stoljeću, na terenima različitih planeta. Naći ćete se za komandama jednog od 14 Battle Mech-a, s različitim vrstama oružja. Toplo preporučamo: uvježbajte malo svoje prstiće, kupite nove joy-sticke jer uskoro dolazi igra koju ćete danonoćno igrati.





INFO



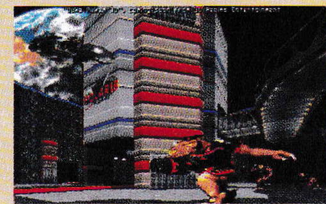
Lude zvjeri

U gomili igara tipa Mortal Kombat, Battle Beast bi trebao odskakati u povećanoj igrivosti i količini animiranih sekvenci. Glavni zadatak u igri je naći i uništiti zlog kermita i njegove pristaše. To postižete boreći se lice u lice sa gomilom protivnika. U igri se nalazi velik broj tajnih prostorija gdje možete odabirati ogromnu količinu najrazličitijih oružja (ledene zrake, bacače plamena, plazme i mnoge druge). Animacija će biti vrlo meka i tečna a u prilog tome govori i broj od 8000 sličica što je pet puta više od Street Fightera ili Mortal Kombata. Igra će izaći tijekom ovog mjeseca i to za Windows 3.1 ili Win 95.



No1 Duke!

Novo od Apogee-a! Nakon Terminal Velocity-a i Rott-a, ova programerska kuća odlučila je napraviti nešto novo - Duke Nuken 3. Zasnivan na staroj arkadnoj igri, ovaj proizvod koristi engine sličan Rise of the Triad-u ali u ovome slučaju, dodatno usavršen. Prema onome što smo uspjeli vidjeti, Duke Nuken 3 će biti No1 za svakog igrača koji voli DOOM - klonove.



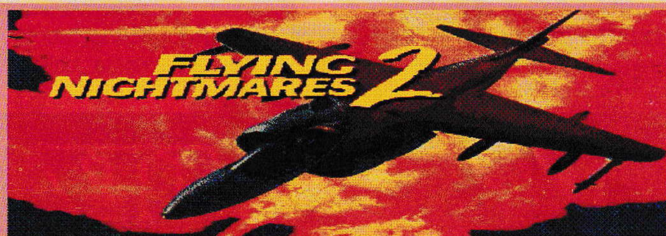


Best Fighter - Street Fighter



Točno 15 dana nakon pojavljivanja Super Street Fighter-a 2 Turbo na PC-u pojavile su se konverzije za Amigu. Amigaši će svoje verzije moći isprobati na Amigi 500, na pet disketa i Amigi 1200, na sedam disketa. Obje verzije možete instalirati na hard disk bez većih problema. Problemi se tek javljaju pri početku igre. Igru je gotovo nemoguće igrati na Joysticku s jednim dugmetom jer ćete ostati uskraćeni za udarce rukom. Pa Fighteri, možda Street Fighter i nije Best Fighter.





Leteće more 2

Ljubitelji simulacija, ovo je igra za vas! Nakon US Navy Fightera, evo još jedne igre koja omogućava teksturiranu vektorsku grafiku rezolucije 1024x768. Flying Nightmares 2, uz simulacije dijelove sadrži i čiste ratne strategijske. Veliki plus ovoj igri je mogućnost igranja više igrača u mreži ili preko modema. Time dobivate mogućnost podjele zadataka; dok jedan igrač "na zemlji" ima strategijsku kontrolu, drugi "u zraku" obavlja u kombinaciji s njime svoj dio posla. Igra će biti Pentium optimizirana a izdavač je Domark.





Veliki heroji

Ukoliko ste pomislili, vidjevši ovih par slika, da je ova igra čista kopija vrlo popularne igre Kings Bounty sa Amige niste se prevarili. Tvrtka New Worlds Computing odlučila je obnoviti svoju legendarnu igru dadajući joj odličnu grafiku u 256 boja i SVGA rezoluciju. Također tu su i nove armije, pored onih standardnih iz Kings Bountya, koje možete imati pod svojom komandom. Ime igre više nije Kings Bounty ili kako bismo mogli očekivati Kings Bounty 2 već je nazvana po seriji New Worldsovih igara Might & Magic, Heroes of Might & Magic. Za sve zaljubljenike u Kings Bounty ovo će biti prava obnova starih ratnih iskustava.



INFO



Genetski ratovi

Bullfrog kao i uvijek ima na pameti i radnom stolu hrpu vanserijskih igara. Prva od novodolazećih igara je Genewars. Radnja se odvija na Zemlji nakon što su se neki dobri vanzemaljci spustili i oduzeli ljudskoj rasi svo oružje koje je ikad postojalo. No, ljudi kao ljudi, počeli su tražiti druge puteve kako bi ubijali jedni druge. To im je i uspjelo pomoću genetskog inženjeringa. Tako dobivate priliku stvarati svoje životinjske vrste, najluđe koje možete zamisliti i slati ih u borbu protiv neprijatelja. Pošto svoju novo napravljenu vrstu (npr. ogromnog zeca-ubojicu) pošaljete u svijet, ona se tamo hrani, razvija, razmnožava i kada nakon nekoliko sati pogledate na mapu, ustanovite da čitavo područje vrvi od vaših divovskih zečeva. U tome je još jedna draž igre.



Bullfrog u Genewar-u po prvi puta koristi novi sustav kreiranja likova koji se zove "Skeletal Mapping" a kojeg ćemo podrobnije objasniti čim se dočepamo konačne verzije igre. Za sada vam možemo samo reći kako uz pomoć tog sustava imate potpuno realistično kretanje i maksimalnu mogućnost kontrole svih mogućih likova. Dakle, još malo strpljenja jer uskoro će vaša mašta biti granica kreiranja najluđih vrsta.

Trica osvaja svijet!



Nakon kratke stanke od prijašnje ludnice za Mortal Kombatom, progameri, a i filmaši su nam pripremili nova iznenađenja. Kada je riječ o filmašima moramo reći da je snimljen film Mortal Kombat, nadamo se da ćemo ga uskoro vidjeti i u našim kinima, koji već tjednima trese svjetsku filmašku scenu svojom ogromnom gledanošću. Film je napravila filmaška kuća New Linea Cinema, sa Cristopherom Lambertom u glavnoj ulozi (Rayden). Tu su još i manje poznati glumci, ali ništa lošiji fighteri, kao Robin Shou, Bridgette Wilson i Talisa Soto.

Što se programera tiče novi Mortal Kombat dobio je i nekolicinu novih likova; Cyrax, Kabal, Sindel, Stryker, Nightwolf i Sektor. Neprijatelji su dobili još jedno četver-oruko čudovište (sjećate se Goroa), ovaj put je to Sheeva. Stari likovi su dobili dodatne udarce, kako bi bili i dalje zanimljivi.

Igra se pojavila još u prošlom mjesecu na SuperNES-u, a uskoro se očekuje i na ostalim konzolama, i na računalima.

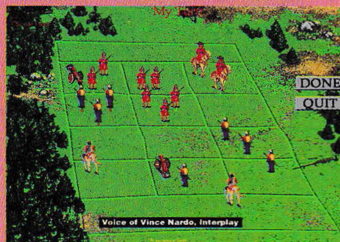
Blizzard 1260 osvaja!

Zaključivši kako će ovo biti ugodna vijest za sve Amigaše, doznali smo da se pojavila ubrzivačka kartica Blizzard 1260 za Amigu 1200 i Amigu 4000. Blizzard 1260 zasniva se na dugo najavljivanom čipu Motorola 68060, koji radi na 60 MHz. Brzina ove kartice je oko 60 Mipsa a cijena joj je, bez dodatne memorije, oko 1000 DEM. Naravno, ona ni izbliza ne dostiže brzinu Silicona no konkurira intelovom čipu P5 (Pentium) na 90 MHz.



Osvojite novi svijet

Ukoliko ste pomislili da je Kristofor Kolumbo osvojio cijeli, dotada nepoznati svijet, Interplay će vam dokazati da je ostalo nešto i za vas. Nova igra, koja se trenutačno privodi kraju zove se Conquest of the New Worlds a radnja je ista kao i u poznatoj nam





Microproseovoj igri Colonization. Interplay na svoj novi svijet gleda iz ptičije perspektive i u SVGA grafici. Cilj igre je naseliti nove svjetove (Ameriku) i pri tome biti uspješniji od ostalih suigrača (računalo). Kao i uvijek tu su nepredvidljivi indijanci i još mnogo ostalih prepreka. Koliko je novi svijet dobar za vas morat ćete sami vidjeti kad se igra pojavi na tržištu.

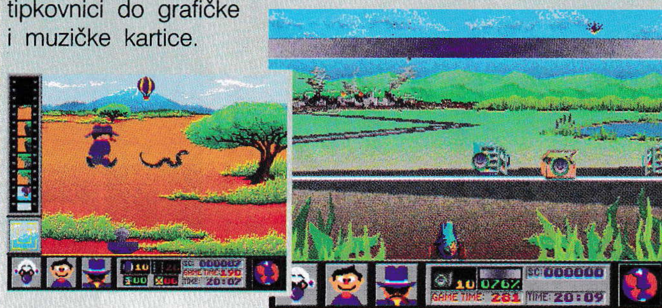
INFO

Domaći Greenpeace

Navala silnih brutalnih tučnjava vjerojatno još nije završila, a za one koji su se već umorili od krvavih slika, dolazi "Eco Defender".

Igra je djelo domaćih programera koji su, zabrinuti za budućnost naše jedine planete, odlučili napraviti igru koja bi svratila pažnju na njezine probleme. Sama igra nije veliko tehničko dostignuće u doba kada već redovito izlaze igre na CD-ima, ali u ovoj situaciji naša financijska sredstva ne dopuštaju takav luksuz. Bez obzira na sve, igra je vrlo simpatično napravljena, a iz njezina uvoda saznajete da se nalazite u ulozi dječaka koji je slučajno probudio čudesnu pticu Dodo, te ga ona pozove da joj se pridruži i pomogne spasiti svijet od zlog Jack Sludgea koji svojim barbarskim postupcima zagađuje vodu, zrak i zemlju.

Igra je podijeljena na pet misija. U prvoj, pod nazivom ECO COOK, hvatate u košaru dobru hranu, a viljuškom gađate lošu (loša hrana ima na sebi crvenu oznaku zabrane). ECO HUNTER vas ostavlja s fotoaparatom u ruci kako biste sakupili što više slika različitih ugroženih životinja ili svojim "flešom" na trenutak oslijepili ozloglašenog Jacka koji ubija jadne životinje. TANKER ELIMINATOR ima mnogo sličnosti s igrom potapanja brodova osim što vam pritom pomaže sonar, a odmaže vrijeme. Automobili ispuštaju otrovne plinove, pa se za njih pokušava pobrinuti ptica Dodo osobno ih prskajući u misiji ECO COP, a najpoznatiji štetni plin freon pokušajte zaustaviti FREON TERMINATOROM. Dvije instalacijske diskete dolaze uz ovu igru s jednostavnim install programom, a u samoj igri moguće je sve prilagoditi svojim potrebama; od tipaka na tipkovnici do grafičke i muzičke kartice.



3D svijet i kod nas!

Griješite ukoliko ste pomislili kako vam opet pišemo o stereogramima. Ovog je puta riječ o mnogo skupljem "sportu". Virtualna, visoko sofisticirana, 3D kaciga VFX1 proslavljenog Američkog proizvođača Forte, pojavila se i u Hrvatskoj. Još uvijek se ne može kupiti no može se isprobati u prelijepom Umagu, u sklopu videoteke Sonic koja nam je ustupila svu dokumentaciju o njoj (a kaciga?!). No nema veze, imamo dovljno povjerenja u ocjene časopisa Computer Game Reviw, koji je ovu 3D kacigu ocijenio najvećim ocjenama. Kaciga radi s većinom najnovijih igara koje se pripremaju za taj sistem (Heretic, Descent, Indy Car Racyng, Magic Carpet i dr.) a sastoji se od dva LCD ekrana, koja podržavaju rezoluciju 789*230 u 256 boja i ima potpuni stereo zvuk.

Za podrobnije informacije pa čak i probu, možete navratiti u videoteku Sonic u Jadranskoj 35, Umag.

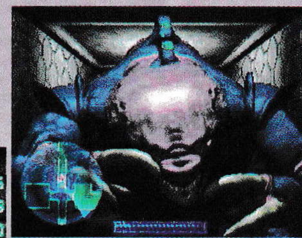
Jeste li znali?



Prosječni Amigin Joystick ima samo jedno dugme za pucaje. Pa čak i oni joystici sa dva fizička dugmeta, ne rade sa oba već sa jednim. No, mi smo saznali kako i tome doskočiti. 75% joysticka koji imaju prekidač (A,B,C,D) za računala i konzole mogu se "natjerati" da rade sa dva dugmeta. Postupak je sljedeći, umjesto da prekidač postavite na mjesto predviđeno za Amigu vi ga postavite na SEGU i dva dugmeta će proraditi zasebno. Isprobali smo ovaj trik na SSF2T i radilo je super.

Horror strategija u novom ruhu!

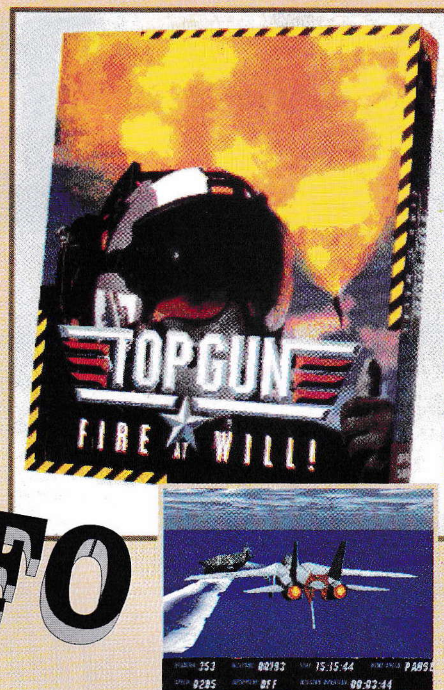
Nekad davno, daaaavno, daaaaaavno, igrali smo na Amigi igru Space Hulk, poznatog nam U.S. Golda. Nakon evo već par godina od kada je ova igra ušla u zaborav, U.S. Gold je odlučio obnoviti ovu odličnu igru. Ovog puta igra će se bazirati na 3D grafici i mnogo moćnijem zvuku. Značajnije promjene u temi i drugim detaljima neće biti, no vjerujemo da će i ovaj put Space Hulk 3DO protresti tržište igara.





MICROPROSE

SPECIJALNO IZVJEŠĆE



Microprose Strikes Again!

INFO

Microprose, kuća koja nas je razmazila dobrim igarama, sprema nekoliko hitova kojima nam sasvim jasno daje do znanja da će i u buduće nastaviti s izradom velikih hitova. Neke od tih igara nastavci su vrlo uspješnih "formula" kao što je novi nastavak X-Coma ili dugo očekivani Grand Prix 2, ali u izradi su i dvije potpuno nove igre - Top Gun i Virtual Karts. Krenimo redom...

X-COM: APOCALYPSE

Uništili smo im bazu na Marsu, uništili smo T' Leth, ali alieni se ne predaju. Microprose nam sprema novi nastavak popularnog X-Coma koji bi, pored svega starog i isprobanog, trebao donijeti i gomilu novosti. Osnovna će razlika biti u tomu što će se borba odvijati u realnom vremenu pa svoje prekaljene borce više nećemo micati u šahovskom stilu, potez po potez, nego će sve biti brže i teže jer protivnik više neće mirno čekati da ga pogodimo već će, trčeći prema nama, početi pucati što će dati novu dimenziju i ovako prilično teškoj igri. Većina se informacija o tipu nove invazije kao i samim tehničkim podacima drži u tajnosti, ali sigurno je da će Apocalypse biti u cijelosti nova igra, s novim engineom, a prema prvim dostupnim slikama i detaljnijom, ljepšom grafikom. Zato, X-Comovci, spremite se jer ONI DOLAZE...



GRAND PRIX 2

Svi se sjećamo starog, dobrog Formula One Grand Prixa. Microprose je ovaj megahit izdao još daleke 1991. no, većina će se složiti s tvrdnjom da do danas niti



jedna simulacija Formule 1 nije dostigla takav stupanj realnosti i dočarala osjećaj čekanja u boksu dok protivnici pokušavaju ostvariti najbolje vrijeme. Vječno nezadovoljni, stalno su prigovarali kako je grafika ružna, a zvuk loš, ali sada je tomu kraj jer uskoro stiže Grand Prix 2. Naglasak je opet na realnosti tako da će se protivnici ponašati slično pravim vozačima jer u AI su unešene i stvarne karakterne crte pojedinih vozača. Vozit će se po sasvim novim pravilima tako da ćemo iz prve ruke isprobati kako radi ograničenje brzine u boksu i slična pravila koja nas iz sezone u sezonu sve više zbunjuju. Osim toga, na brzinu će utjecati i količina potrošene gume na cesti, povišeni rubnici, zapravo sve što čovjek može zamisliti. Grafika je odlična, bolidi imaju vjerne teksture, staze osim što su vrlo precizno prenesene, imaju izuzetno realan okoliš, ukratko ova će igra više nego uspješno zamijeniti stari Grand Prix i postaviti nove standarde za slična ostvarenja.

TOP GUN

"Talk to me Goose..." vikao je Tom Cruise dok su klinci široko otvorenih očiju gutali svaki njegov pokret i manevar oponašajući ga u bezbrojnim simulacijama letenja sanjajući o nedostižnom Top Gunu. San polako postaje stvarnost jer je Microprose napravio novu akcijsku simulaciju u kojoj će igrač preuzeti ulogu Mavericka i naći se u poznatoj letačkoj školi. Naglasak je ovdje na akciji. Igrač će se odmah naći u cockpitu i tu će se naći svi oni kojima se neda čitati izvadke iz letačkih priručnika već žele pucati, pucati i samo pucati. Realnost bi trebala biti na visokom stupnju, barem što se filma tiče, jer su za izradu terena korišteni 3D modeli stvarnih lokacija na kojima je Top Gun sniman. Cockpit je izrađen posebnom tehnikom presvlačenja scanniranih slika bitmapama tako da će feeling biti pravi, a tu će biti i vjerni kopilot koji će po potrebi preuzeti kontrolu nad složenijim sustavima. Top Gunom Microprose želi privući široki sloj igrača koji inače ne kupuju simulacije letenja i zbog toga je igra napravljena tako da bude privlačna svima. Microprose je uvijek bio standard za simulacije, a igre poput Top Guna, osigurat će mu tu titulu još dugo vremena.

WORLD CIRCUIT 2
The Grand Prix Race Simulation™



VIRTUAL KARTS

Nakon velikog uspjeha Super Kartsa, nije čudo da se i veliki Microprose odlučio za sličnu simulaciju. Ideja je ista, ali izvedba pokazuje ogromnu razliku među njima. Dok je Super Karts nalikovao crtiću, ovdje imamo prekrasno renderiranu grafiku u visokoj rezoluciji. Stazu ćemo moći promatrati iz svih mogućih kutova koji će biti itekako korisni u analizi loše odvožene trke ili pak uživanju nakon velike pobjede. U Virtual kartsu ćemo imati opciju igranja jedne trke, cijele sezone ili head to head, a bit će tu i svakakvih poboljšanja za motor, šasiju i sl. Sve to zvuči lijepo, ali Virtual Karts će postavljati i vrlo visoke hardwarske zahtijeve tako da će u SVGA moći uživati samo vlasnici izuzetno brzih mašina (ali s malo manje detalja radit će i na 486-icama).

U Microproseu se, dakle, ne spava i kako je ovo samo dio onoga što nam ova kuća sprema (čeka se i nova strategija This Means War, pa Falcon 4.0, a uskoro ćemo vidjeti i Magic: The Gathering), možemo biti sigurni da nam u nadolazećim, hladnim danima neće biti dosadno.



INFO

FFS problemi

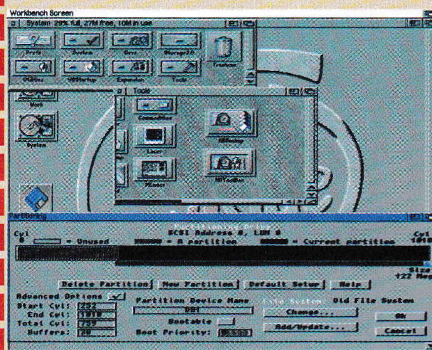
Ukoliko ste već dulje vremena vlasnik Amige 1200 s hard diskom, sigurno ste zapali u neke sitne probleme oko instaliranja određenih programa ili igrica; nakon više mučnih pokušaja, utvrdili ste da je Vaš install program neispravan (ili možda igra).

No, da stvari nisu onakvim kakvima se čine, dokazuje još jedan primjer. Nakon dugih muka i problema s instalacijama, utvrdili smo da je problem u novom Amiginom operativnom sustavu (SAMO KOD NEKIH AMIGA 1200!) koji ima poboljšane mogućnosti. No, kako biste to ispravili dovoljno je napraviti samo jednu "sitnicu", a to je preformatirati hard disk. Molim?! Da, da dobro ste pročitali, jedino rješenje ovoga problema je preformatirati hard disk na OFS (Old File System). Ukoliko se odlučite za taj potez, možete preformatirati samo određene particije iako bismo vam preporučili da preformatirate cijeli hard disk. Naravno, prethodno pospremite cijeli hard disk na diskete.

Postoji još jedno, ali vrlo nepraktično rješenje ovog problema. Zagnjavite prijatelja da vam s Quarterbackom 6.1 "prebaci" prije instalirani (ispravni) program na vaš stroj.

Tu je i jedna napomena; ukoliko se jedan program ne može instalirati, ne znači da je greška u FFS. Prethodno pokušajte instalirati više igara/programa kako biste došli do ispravnog zaključka i poštedili se grdnih problema.

I na kraju vam možemo dati popis igara koje prave probleme: Shadow Fighter, Tower of Souls, Tower Assault...



Pomoću programa HD Tool Box možete odrediti veličinu particija, a sa Directory Opusom 4.0 preformatirati svoj hard disk

SLIKOM I TEKSTOM DO ZNANJA

VODIČ KROZ SVIJET RAČUNALA



* **PC i MULTIMEDIJALNI PC i PERIFERIJE** su knjige u kojima ćete saznati sve o PC-u, njegovom sastavljanju i radu.
* Predstavljamo vam dvije knjige neophodnih savjeta i odgovora na sva vaša pitanja. Sastavljene od praktičnih i primjenjivih uputa za svakog korisnika, sa mnoštvom ilustracija i objašnjenja, ove su knjige namjenjene svima koji žele brzo i jednostavno sastaviti i nadograditi svoje računalo te steći sigurnost pri radu.
* Cijena pojedine knjige iznosi 139 KN, a ukoliko naručite obje knjige cijena je čak 20% niža: samo 238 KN za oko 800 stranica! Pretplatna cijena vrijedi samo do izlaska knjiga iz tiska (mjesec prosinac)!
* Iskoristite povoljnu priliku i osigurajte svoj primjerak u pretplati putem kupona u Hackeru.

EDGE Group®

Zatražite najnoviji katalog naslova za CD-Rom i diskete za Amigu i PC ili naručite pouzećem. Edge Group, Odvojak Gjure Szaba 10, Zagreb, tel. (01) 17 56 59. Svi članovi Games Cluba imaju 10% popusta pri kupovini igara.
Tražimo distributere za daljnju prodaju, informacije na telefon (01) 57 53 15 i fax (01) 17 56 59.

ATTACK STACK

Najnovija super povoljna ponuda, najboljih igara opisnaih u Hackeru.
Original kompilacija na 8 CD-a od Oceana.

Goverment Project Turbo	Street Fighter 2
The Lemmings Chronicles	Spectre VR
The C.H.A.O.S. Continuum	Crystal Caliburn
Doom Epizode One	Novastorm
Blade Warrior	Arnie 2

Sa original uputstvima na jednom od CD-a.
Cijena ... NAZOVITE!!!

PC:
ARC OF DOOM
TANK COMMANDER (NEW)
C.I.A.
D.I.D.S. WIRTUAL WORLDS
SEA LEGEND
TFX EF 2000 (NEW)
WORMS
SILENT STEEL

AMIGA:
SPERIS LEGACY
ALIEN BREED 3D
WORMS
LOST EDEN
SHADOW FIGHTER

GAMES CLUB

Svi koji nisu iskoristili priliku te se nisu učlanili u games club mogu to učiniti i nadalje.
Potrebno je poslati: sliku dimenzija 3,5*3cm (nije obavezna), uplatiti 80 kn na broj žiro računa 32100-601-9011, te kopiju uplatnice i slike poslati na adresu:
EDGE Group,
Odvojak Gjure Szaba 10,
Zagreb,
s naznakom za games club. Games Club svojim članovima svaki mjesec poštom šalje najnovije informacije s područja kompjuterskih igara, sve informacije o njihovom dolasku na tržište, kretanje cijena, pristup prvom BBS-u napravljenom isključivo za kompjuterske igre, organiziramo Copy partye, nagradne igre te mnoge druge aktivnosti za svoje članove.

DISTRIBUTERI: Narodne Novine
Zagreb: Jurišićeva 1a, Trg Hrvatskih Velikana 15, Split: Kralja Zvonimira 25, Rijeka: Matije Gupca 5, Varaždin: Pavlinska 3, Pula: Ulica Prvoga Maja 57, Osijek: Trg Lava Mirskoga 2a, Makarska: Stijepana Radića 15, Krk: Stijepana Radića bb, Koprivnica: Zrinski trg 3, Jastrebarsko: Šetalište braće Kazić7

MTB bicikli sa Shimano opremom: od TY20 DO STX:

- -Shimano TY20, alu-felge.......................................864 kn
- -Shimano TY30, alu-felge, pogon Altus A20,........1133 kn
- -Shimano Altus C10, alu felge...............................1717 kn
- -Shimano Acera, rama welded TIG........................2656 kn
- -Shimano Alivio, rama welded TIG........................3005 kn
- -Shimano STX, aluminijska rama..........................3434 kn



Kataloška prodaja Shimano opreme:
-DEORE LX -STX -STX RC -ALIVIO
-DEORE XT -XTR -ALTUS -ACERA X

MARKO-PROJEKT d.o.o.
REBAR 88, ZAGREB, TEL/FAX 01/2337-376



The Tale of Benjamin Bunny
The Tale of Peter Rabbit
Tree Through the Season
Whales
What Air Can Do

CD SHAREWARE
14000 Programs
16 Bit Suond Master Piece
3D Animania
3D Animation Bank Vol:1
3D Space Animation
Advanced Games
All You Can Play
Art History
Bed time Stories
Business Library
CD - Blitz light
Clipart Library
Collection of Classic Cartoon
Compu - Fix
Computer Supermarket
Family Fun
Games Galore
Games Magic
Game Paradise, All You Can Play

CD EDUCATION
Aesop's Fables
Bird & How They Grow
Butterflies
Cinderella
Dinosaurus
Farmn Animal
Heather Hits Her First Home Run
A Long Hard Day on the Ranch
Mud Puddle
Scary Poems of Rotten Kids

CD EROTIC
SAMO ZA ODRASLE IZNAD 18 GODINA
Crowberry
Henpecking
Hor Movies
La Blue Girl
La Blue Girl 2
La Traviata
Movies for the Night
My Asian Ladies Collect. V.1
my Asian Ladies Collect. V.2
My Asian Ladies Collect. V.3
Peep Show
Share the Heat

ZVUČNE KARTICE, MIŠEVI, JOYSTICI, DISKETE, RAČUNALA, PRINTERI, MONITORI, TEL. SEKRETARICE

ROBA ZA ISPORUKU ODMAH!!! ZA VEĆE KOLIČINE RABATI!

EPSON
COMPAQ
Canon
FUJITSU
HEWLETT PACKARD

PRINTERI I POTROŠNI MATERIJAL ZA PRINTERE! TONERI, TINTE, VRPCE...

Panasonic

TELEFONI I SEKRETARICE FOTOKOPIRNI UREĐAJI...



SEGA
Nintendo





Maloprodaja: Zagreb: Nova Cesta 115 tel. 01/339-837
Pula: 1. Maja 29/1 tel. 35-553
Veleprodaja: Zagreb: Av. V. holjevca 20/II tel. 01/525-860 01/528-513
BBS Zola 01/528-745

WAR

Obračun

U posljednje vrijeme svjedoci igara. I dok se Mortal Kom mnogi ga prilično neuspješ su igre vrijedne pozornosti Warriors.



Zia
Kao siroče uzeli su je svećenici iz hrama Shaolina. Tamo su je naučili tajnama Kung Fu Wushua. Koristi odlične udarce nogom, brze napade i velike skokove.



Carceres
Rođeni kartažanin, zarobljen je i odveden u Rim gdje je postao gladijator. Koristi mač i oklop, zbog čega su njegovi udarci spori ali zato smrtonosni.



Hank
Ušao je u marince kako bi se borio u Vijetnamu. Ovladao je Full contactom i Kick boxingom. Uz znanje borilačkih vještina koristi i moderna oružja.



Corto
Okrutni gusar s Kariba. Krstari morima i potapa brodove ne uzimajući zarobljenike. Nedostatak snage nadomješta spretnošću i ekstremnom okrutnošću.



Ghor
Rođen u jurskom periodu, postao je vrhunski ubojica. Njegove reakcije uglavnom su životinjske. U borbi koristi zube, kandže i rep.

Igra je proizvod francuske kuće ATREID i uvodi neke novitete. To su interaktivna pozadina, izbor visoke ili niske rezolucije i pogled na borbu iz više perspektiva. No krenimo redom. Nalazite se u ulozi jednog od deset ratnika koji su krenuli uništiti zlog tiranina, a usput i ostale ratnike koji vam stanu na put. Sastavili ste i plan: najprije ćete se obračunati s ostalim ratnicima a zatim se ušuljati u dvorac i nasmrt pretući glavnog negativca. Čak ste nabavili i zemljovid okoline dvorca. I dok promatrate zemljovid zadovoljno trljajući ruke, ni ne pomišljate da je vaš optimizam možda prevelik. Nakon što ste proučili kartu, odlučno zabijate nož na mjesto sljedeće borbe. Borba počinje i dok ste u punom borbenom žaru, osjećate nečiji pogled na vratu. Pomišljate: "To ja samo umišljam" te se pripremate nokautirati protivnika. Borba je završila i dok likujete, vidite stravičnu viziju negativca koji na svojem hi-tech monitoru promatra replay vaše borbe. Vidite da se vaš plan izjalovio ali, povratka više nema.

Ako usporedujemo, borba je jednostavnija od one u MK2 jer postoje samo dva osnovna udarca: udarac rukom (punch) i udarac nogom (kick). Kombinacijom udaraca i pokreta dobivaju se razni potezi. Naravno, tu su i specijalni udarci ili magije. Oni su prilično jednostavni za izvođenje. Uglavnom se sastoje od dva pokreta i jednog udarca. Za borbu se ne može reći da je "fair play" jer neki od ratnika koriste oružje. No i oni imaju slabosti jer im dovoljno jak udarac može izbiti oružje iz ruke. Tada se oni svojski trude pokupiti oružje i pritom se izlažu protivničkim udarcima. *Za vrijeme borbe možete slobodno mijenjati perspektivu i rezoluciju.*

Evo kako to učiniti:
Home - visoka rezolucija
End - niska rezolucija
PageUp-PageDown - promjena perspektive.

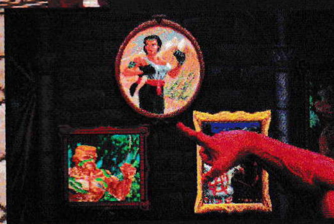
Učini li vam se protivnik snagatorom i osjetite da ćete sigurno izgubiti, skočite i uhvatite se za lanac koji tu "slučajno" visi. Tu se možete malo odmoriti a ako se protivnik usudi prići, opalite ga nogom u glavu. Nažalost, interaktivnost prestaje na kukama i lancima za koje se možete "objesiti". Svaki lik se sastoji od 18 000 točkica pa bi animacije trebale biti glatke. No, o tome i o gracoznosti pokreta ni riječi. Likovi se kreću kao da im je kost u trbuhu a za neke se čini da hramlju a kada već nalazimo mane, ni glazba vas neće osobito očarati. Govor likova je ponekad vrlo teško razumljiv a kada rimski gladijator izgovori "MORTURI TE SALUTANT" s francuskim naglaskom... boli glava!! Replay možete ali i ne morate gledati. Jedina njegova zanimljivost je trodimenzionalnost. Naime, kamera se neprekidno kreće oko ratnika kako bi cijeli prizor što više zadivio promatrača. No, taj efekt je teško postići jer se pozadina ne vidi tj. ratnici se bore na beskrajnoj sivoj ravnini. Tada pljuskanje vode, koja se ne vidi, postaje u najmanju ruku čudno no još je



Carceres Vs Meatball
Ovo su dva najsnažnija ali i najsporija lika u cijeloj igri. Carceres je naoružan mačem, dok Meatball ima palicu.







DOLJE:
Izaberite junaka kojim ćete naći i likvidirati glavnog neprijatelja, zloglasnog MASTERA

RRIORS

divljih ratnika

ci sno sve veće poplave borilačkih mbat II čini nedostižnim idolom, ešno nastoje dostići. Ipak, neke osti a među njima se nalazi i

Zašto da?
Napokon borba u visokoj rezoluciji koju možete promatrati iz poluptičje perspektive.
Ima li ne...
Naravno. Iako postoje neki noviteti, oni još uvijek nisu toliko dorađeni i usavršeni da bi dostigli legendarni MKII. Likovi su lijepo i precizno napravljeni no njihovi su pokreti, najblaže rečeno, smiješni.

čudnije kada se neki od boraca uhvati za nevidljivi lanac te tako visi u zraku!?

Što se tiče težine, možete je izabrati na početku igre pa je vrijeme za koje ćete završiti igru stvar vašeg izbora. Količina udaraca koje vaš ratnik može poprimiti prije nesvijesti (ili smrti), dakle energija, nije prikazana u obliku linije koja se smanjuje, kao što smo navikli. Energija je prikazana malim ratnikovim portretom na vrhu ili dnu ekrana. Kako ratnik slabi, njegova slika polako blijedi. Za one koji imaju više pouzdanja u brojeve tu je i



GORE:
Trodimenzionalni Replay vaše borbe.
DESNO:
Zloglasni MASTER



brojčano mjerilo koje je na početku postavljeno na 999. Prikazana je i žuta linija koja se smanjuje onom brzinom kojom koristite specijalne udarce. Kada linija nestane, udarce više ne možete koristiti no, bez brige, s vremenom se obnavlja. Igru je moguće igrati sa dva igrača. U tom slučaju prije borbe birate snagu svakoga ratnika. O snazi ratnika ovisi jačina njegovih udaraca, količina štete koju nanosi protivniku, a zatim i trajanje borbe (s najvećom snagom runda se svodi na dva-tri udarca i knockout).

Iako igra ne ostavlja najbolji dojam, vjerujem da će je mnogi dobro prihvatiti i stoga je preporučam svima koji su ovisni o kompjuterskim borbama.

Danijel Bižić



WARRIORS
Atreid

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	49%
Grafika	86%
Igrivost	74%
Ideja	49%

UKUPNO 69%
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, 13,5 MB HDD

Tecumseh
Rođen u plemenu Shawnee. U borbi koristi svoj tomahawk i moć koju mu daju duhovi.



Fergus
Druidi su predvidjeli da će postati ratni vođa. Ovaj divljak koristi šake i glavu kako bi onesposobio protivnika.



Meatball
Rođen na ulicama Bronxa, gdje je bio boksač a kasnije je postao vođom ulične bande. U borbi se koristi mješavinom boksa i ulične borbe.



Neftis
Rođena u drevnom Egiptu, uvedena je u okultne tajne čarobnjaštva i zavodništva. Prilično je slaba ali je spretna i snalažljiva.



Osinkira
Rođen u najvećem od Masai plemena, naučio je borilačke tehnike životinjskog carstva. U borbi koristi svoj assegai kako bi dobio veći doseg.



DOLJE:
Neki ratnici su prilično spretni, ali i krhki. S toga ih je vrlo lako privremeno ošamutiti.



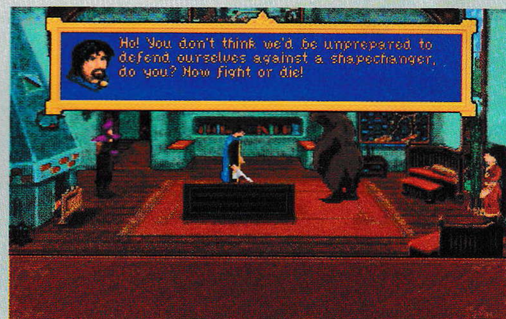


Igra koja nema veze sa zmajevima



Prije dvadeset godina, u zemlji zvanoj Callahach, pojavio se zli čarobnjak. Kako je predstavljao prijetnju kraljevstvu, vaš otac, kralj, odlučio ga je zaustaviti te prisili dvorskog čarobnjaka da pokuša nešto učiniti glede toga.

Čarobnjak, mudar i spretan, uhvatio je zločinca na spavanju te ga začarao tako da se ovaj nikad ne probudi. Ali, čini su bile preslabe te je zli čarobnjak priprijetio da će se probuditi za dvadeset godina i ubiti kraljevog sina - VAS. Kako bi upozorio žitelje na čarobnjakovo buđenje, dvorski je čarobnjak napravio Zmajevu kuglu koja će upozoravati žitelje dvorca na opasnost. Na isteku dvadesete godine, kralj umire a vas, koje li sreće, krune za novoga kralja. Baš u to vrijeme, Kugla počinje pucati upozoravajući vas kako se zli čarobnjak budi. Stoga odlučujete otići u njegov mračni toranj u planinama i kukavički ga umoriti na spavanju. Dan nakon krunjenja, vi se budite spremni za pohod i jedna od boljih avantura kuće MICROPROSE počinje. Igra uvelike podsjeća na njenog prethodnika, Rex Nebular. U donjem lijevom kutu ekrana su naredbe za razgovor, skupljanje predmeta, micanje itd. Dolje u sredini je slika pojedinog predmeta dok se s desne strane nalaze posebne naredbe, specifične za pojedini predmet (npr. ispijanje čaše, glodanje kosti, igranje s lutkom, razbijanje jajeta itd.). Pored komandi (desno) je inventar. Na početku malo prošvrljajte dvorcem, uzmite sve predmete i popričajte sa svima kako biste što bolje upoznali situaciju i odlučili što vam je najbolje činiti. U dvorištu dvorca upoznajte predstavnike stranih rasa. To su: vila, shapechanger i Soptus Ecliptus. Oni vas odmah šalju da upoznate njihove vođe kako biste im udijelili malo svoje mudrosti i pokoji poklon. Vile su mala šumska stvorenja koja neprestano izazivaju ljude iskušavajući granice ljudske strpljivosti. One žive u kraljevstvu Brynn-Fann, a njihov vladar je kralj Leptira. Shapechangeri su stvorenja koja mogu po volji mijenjati oblik, a žive u šumi Slathan ni Patan. Ljudi ih mrze iz praznovjerja. Soptus Ecliptus žive u pustinji, izgledaju kao blijedi vanzemaljci i govore vrlo čudnim jezikom. Tijekom igre javljaju se vrlo teške zagonetke, od kojih neke možete riješiti samo pukom srećom ili metodom eliminacije. Da vam olakšamo, evo nekih odgovora: Čarobnjak ima crvene oči i ožiljak na nozi, a omiljena mu je hrana goveđa juha. Kod kralja Leptira: anyone, I don't know, trouble, The Butterfly King, I won't like it, they like to test their limits, the Fair, because he ravages and destroys the land. U pećini kod polumrtve Llanie: Thou art a rose-but no! For no rose as fair did ever grow. U Soptus Ecliptus posjetite debelog kalifa i kockajte s njim. Šamani ispred šatora dat će vam powerstone, predmet pomoću kojega je moguće ubiti čarobnjaka. Drugi powerstone dobit ćete od kralja Leptira dok se treći powersrone nalazi u podrumu čarobnjakove kule. I tako iz zagonetke u zagonetku sve dok ne dođete do čarobnjaka. Siguran u







LIJEVO: Stojeći pokraj oaze pitate se "je li to fatamorhana?!" DOLJE: Zemljovid kraljevstva Callahach



ZAŠTO DA?
Avantura koja će pružiti izazov i sate nagađanja čak i iskusnijim avanturistima. Lijepa grafika i glatko animirani likovi.

IMA LI NE...
Likovi se kreću sporo, a brzinu je nemoguće mijenjati.





svoju pobjedu, čarobnjak vam otkriva kako niste kralj vi, već shapechanger opranog mozga (!?) dok je pravi kralj zarobljen u tamnici. Čarobnjaka ubijete i tada vam još samo preostaje riješiti se izdajničkog kraljevog brata, a kraljicu majku baciti u tamnicu. No, to nije jednostavno jer ona, zla i pakosna, šalje gardu za vama. Vi ulazite u dvorac, oslobađate kralja, a garde se rješavate pomoću vojvotkinje Llanie i njezine vojske. I što još reći, kao u svakoj pravoj priči tako i ovdje slijedi sretan kraj. U svakom slučaju, ovo je vrlo dobra avantura koju preporučamo svakom ljubitelju ovakvih igara.

Ivan Rubelj & Danijel Bižić

DRAGON SPHERE
Microprose

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	78%
Grafika	53%
Igrivost	66%
Ideja	62%

UKUPNO 77%
Igrano na:
PC486/40, 8 MB, 14 MB HDD



The DIG

Izgubljeni planet

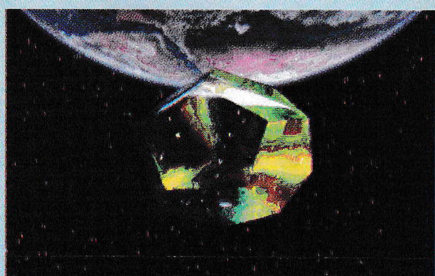
Previše je govoriti što LucasArts znači za kompjutersko tržište igara, a posebice u području avantura. Nakon odlično prodavanog Full Throttle-a izbacio je na tržište nešto drugačiju avanturu iz čijeg imena zrači klasika omotana prizvukom svemirske budućnosti.

U ovom projektu su sudjelovali svi LucasArts timovi, zajedno sa Entertainment Giants-ima kako bi ponudili fascinantnu interaktivnu priču, kombinirajući Lucasovo iskustvo i umijeće u stvaranju neponovljivih avantura sa inspiracijom i idejom Stevena Spielberga, specijalnim efektima industrial Light & Magica i scenarijem poznatog pisca SF romana, Orsona Scotta. Sve je to doprinijelo stvaranju jedne od najdramatičnijih avantura pod nazivom - The DIG. Lucasova "deep - space" avantura o skupini istraživača Svemira koji su zapeli na nepoznatoj planeti, pojavit će se na CD-ROMU tijekom jeseni 1995. Igra je u pravom smislu riječi ispunjena vizijom Stevena Spielberga koja je prisutna tijekom cijele igre, što dočarava vanzemaljski osjećaj zaboravljene planete i varljive čovječnosti i sam "Treasure of the Sierra Madre". Vođa DIG projekta, Sean Clark, bez sumnje je stvorio priču čija kompleksnost, izražajnost i prije svega dubina daju poseban šarm. U projektu su sudjelovali i programeri Industrial Light & Magica koji su već dulje vrijeme prisutni na Hollywoodskoj sceni a vrhunskom tehnologijom su za igru proizveli nekoliko nevjerovatnih specijalnih efekata. Ti efekti su usredotočeni na objekte poput meteora, planeta, asteroida i svemirskih brodova, koji sadrže kretnju kroz svemir, eksplozije, transformacije, efekte prizme , warp efekte i još mnoge druge. Igra je rađena kombinacijom 3D i 2D pozadina i likova kako bi dočarali što veću realističnost svakog fenomena vanzemaljskog planeta. O glazbi, govoru i sound FX efektima je suvišno govoriti. The DIG u potpunosti iscrpljuje mogućnosti CD ROM-a, gdje i grafika i "soundtrack" reflektiraju tajanstveni, pustolovni i vanzemaljski osjećaj igre. Igra će također biti središnja atrakcija u utjelovljenju paralelnih ostvarenja - CD soundtrack, drama i roman će biti predstavljeni istovremeno s igrom.





GORE:
Jedna od nepredvidivih situacija u kojima možete stradati.



Nešto više o radnji

The Dig predstavlja uzbudljivu i vrlo opsežnu igru prema originalnom Science Fiction - scenariju, sa vrlo interaktivnim i kompleksnim likovima. Igrač ima ulogu Commander Boston Low-a, NASA veterana koji vodi geologa Ludger Brink-a i novinarku Maggie Robbins na misiju koja je trebala biti rutinska. Prvo su trebali skrenuti ogromni asteroid od orbite Zemlje i vratiti se kao heroji. Nažalost, nisu uspjeli doći na paradu priređenu u njihovu čast. Asteroid se transformira u vanzemaljski svemirski brod, a vi ćete zajedno sa vašim timom biti transportirani na nepoznatu i naizgled napuštenu planetu punu nepredvidivih opasnosti. Tad doživljavate tzv. pomol zvijezde te istraživanjem i eksperimentiranjem dobivate saznanja o oblicima života koji su otkrili tajnu besmrtnosti i sada obitavaju u obliku duhova. Oni očajno traže nešto od zagubljenog tria, odnosno Vas. Na Vama da odlučite hoćete li prihvatiti izazov. Ne zaboravite jednu stvar, to može biti vaša jedina šansa za povratak na Zemlju.

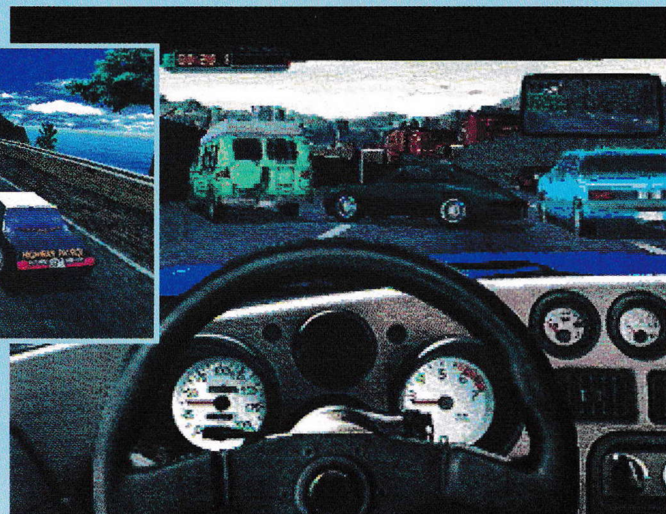


Goran Obrč

Užareni asfalt

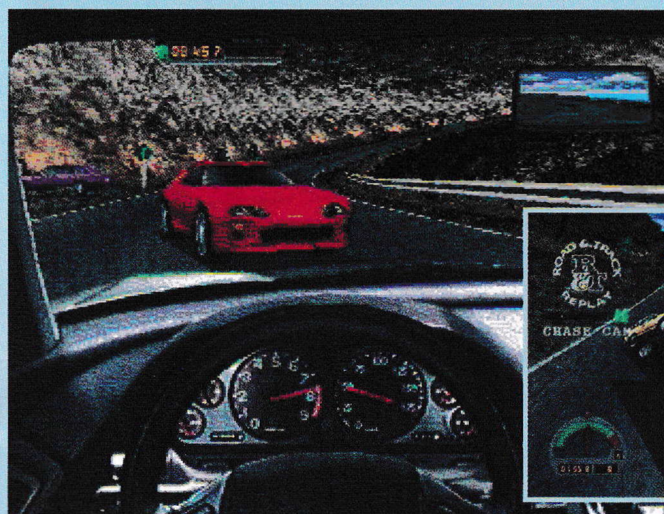
Dosadašnjim trkaćim igrama nedostajala je pored realističnije grafike samo jedna stvar - BRZINA! Electronic Arts nam predstavlja novu stranicu u prikazivanju auto utrka za koju je dovoljno reći kako je omotana u 32 - bitno ruho.





DESNO:
Ovako izgleda kada ostali sudionici nemogu kontrolirati svoju želju za brzinom

Need for Speed je igra koja je prvotno dizajnirana za 3DO Interactive Multiplayer System ali nakon što je "eksplodirala" na tom tržištu, željno je očekuju svi PC hackeri. Kad vam predstavljamo ovu igru, bez sumnje tvrdimo da je ovo zapanjujuća vizualna Odiseja u svijet brzine te vožnje vrlo visokih performnsi. Brzinu možete okusiti u 8 trkaćih automobila: -Lamborghini Diablo VT -Ferrari 512TR -Dodge Viper RT/10 -Porsche 911T -Chevrolet Corvette ZR-1 -Accura NSX -Mazda RX-7 -Toyota Supra Turbo Natječete se s nekim od ovih super automobila protiv štoperice, ili se pak upustite u pravu utrku protiv kompjuterskih vozača koji ne prezaju ni pred čim. Rute su izazovne, redaju se od obalnih staza do autoputa u Alpama. Glasoviti automobili na rubovima svojih mogućnosti daju realizam performansi u odnosu na vaše i kompjutorske testove vozila. Ta sveobuhvatna detaljnost se prenosi u konjske snage, praveći najautentičniju utrku na računalu do danas. Tome doprinose animacije i filmske sekvence koje održavaju visoki adrenalin u krvi. Electronic Arts je razvio novi 3D grafički engine, koji vam omogućava razne poglede vožnje: stvarna - real kabina, zadnji (tail) pogled, bočni, "Heli - Cam" i dr. Grafika se zasniva na stvarno snimljenim situacijama i lokacijama kako bi se omogućio maksimalan osjećaj vožnje. Osim toga, vrlo jednostavno je simulirano kretanje vozila, akceleracija, bočne kočnice i kretanje u zavojima dodavajući dodatnu senzaciju samoj vožnji. Tako ćete npr. lako osjetiti razliku između tolerancije kočenja Chevrolet Corvette i tvrdih kočnica Porschea 911. Da li vam se Viper čini kao vozilo kojem četiri kotača nisu dovoljna za prijenos snage? Ako imate prejaku nogu na gasu, škripanje guma je vrlo zorno prikazano. Stvarni "real-time" soundovi daju pravi šarm utrkama dok audio efekti sa CD kvalitetom vape za oštrim krivinama, sudaranjima i guranjima sa staze. Za cjelovito vizualno uzbuđenje Electronic Arts nam je pripremio vrlo ugodno iznenađenje. ŠEST kamera, uključujući i stvarne helikopterske kamere, neće vas ostaviti ravnodušnima. One jednostavno neće dozvoliti da vam izmakne niti jedan djelić akcije, kao ni najbolja utrka ili pak spektakularni CrAsH. Ako imate imalo vozačkog adrenalina u sebi, toplo vam preporučam da ovu igru što prije nabavite.





DOLJE:
Ponovnim prikazom bilo kojeg dijela vaše vrlo uzbudljive i napete vožnje možete ustanoviti svoj pogreške

Goran Obrč

Need 4 Speed

RISE OF THE TRIAD



GORE:
Vaš omiljeni tim dobrotvora (prije akcije)...

Mirišeš na napalm

Najnoviji Apogee-ov Doom klon je stigao. Po izgledu je najkrvaviji u svojoj klasi no, je li vrijedan pozornosti?

Ako netko poželi igrati igru u kojoj će isprazniti ubilačke porive prema svome (o)bližnjem, mnogi će mu odmah predložiti Doom ili Doom 2. No, ako želi vidjeti i čuti mnogo umirućih neprijatelja, eksplozija, rotirajućih oštrica i sličnog, sigurno će mu predložiti Apogee-jev Rise of The Triad, projekt star oko devet mjeseci u kojem se - kako kažu momci iz gore navedene tvrtke: "nalazi sve što bi jedna 3d - 1st person perspective igra trebala imati". Pa, pogledajmo da li je Rott (od sada ćemo ga zvati tako) vrijedan pozornosti. Za početak, za zaplet je uzeta prilično "jeftina" priča. Kao član anti-terorističke organizacije HUNT, odlazite na otok u blizini Los Angelesa kako biste ispitali tek otkrivene položaje opasne tajne organizacije. Kako stvari teku, ubrzo nakon iskrcavanja na otok, neprijatelj vam je razorio čamac. U nedoumici ulazite (ne znam kako) u super-veliku-dobro-obranjenu-zatrpanu-zamkama tvrđavu te odlučujete po svaku cijenu ubiti dotičnog El Oscura, vođu crnog kulta (i po mogućnosti izaći iz utvrde u jednom komadu), te uništiti pakleni uređaj koji bi trebao raznijeti gotovo pola Amerike. I tako, s osjećajem entuzijazma (i sadizma), ulazite u prolaz koji vodi prema El Oscurovoj (ili vašoj) smrti.

Zašto da?
Usavršeni grafički "engine" daje velik bonus ukupnom dojmu.
Zašto ne?
Možda malo previše krvi, nasilja i nerealnonsti.

Sudeći prema uvodu, lako je zapaziti činjenicu kako ova igra nije posvećena promidžbi pučanstva; naime, Rott je vrlo, vrlo, vrlo krvav. Štoviše, mislim da ga je trebao režirati Quentin Tarantino. Na primjer, neki vas neprijatelji nakon ranjavanja mole za milost, dok drugi nakon pogodka vašeg vjernog automatskog bacača raketa (da, da - i to vam je ostavljeno za upotrebu) lete u komadima prema zidovima. Uzmemo li to u obzir, pribrojimo i to da ako žrtvu projektilom pogodite pod pravim kutem, njegove ruke i oči klize preko ekrana, dok vaš lik zadovoljnim podsmijehom cilja prema nekom drugom nesretniku. No, osobama slabijih živaca, programeri su priredili i olakšanje u obliku posebnog menija u kojem otklanjate sve detalje (krv). Glede menija Rott-a, mnogo je stvari koje su vrijedne spomena. Za početak, broj mogućih načina igranja je poprilično velik. Osim klasičnog nemilosrdnog ubijanja u stilu Doom-a, na izboru su vam i mnoge druge opcije od kojih je nažalost većina predodređena samo za mrežu. Ta vrsta igre se uglavnom zasniva u lovljenju simbola po "areni" ili uništavanja nepomičnih ciljeva. Zanimljiva je novost i u tome da je Rott igriv u modu mreže. Naime, do šest igrača mogu ujediniti snage ili se, u drugoj verziji, međusobno pobiti. Velika novost je i u tome što na početku izabirete lik kojeg ćete voditi. Na izboru vam je postavljeno pet rambolikih komandosa, od kojih svaki ima svoju brzinu, preciznost i spretnost te specijaliziranost u nekom polju. Naime, netko vrlo brzo puca bacačem raketa, dok drugi spretno barata pištoljima. Glede samog okružja u kojem se igra odvija, Rott ima mnogo zanimljivih stvari. Za početak, likovi su rađeni u savršenijem bitmapu od Doom-a, no ipak nisu toliko originalni. Protivnici pucaju po vama u pozama koje





LIJEVO-GORE:
Od vašeg oružja neprijatelji se raspadaju u sitne komadiće mesa
LIJEVO:
Ova topčina je slična onoj u Doom-u, možda ne toliko po izgledu, ali svakako po razornoj moći. Poslije ovog tretmana od neprijatelja ostaje samo dim!

neodoljivo podsjećaju na dvoboje u starim vesternima. Taj detalj ne bi bio toliko uočljiv da zahvaljujući njemu, prizori žestokih obračuna ne izgledaju kao scene iz partizanskih filmova. No, na sreću, samo jedan dio likova ima gore navedenu manu, tako da taj dio igre u osnovi i nije toliko loš. Veliki broj neprijatelja s različitim stupnjevima reakcije i inteligencije dokazuju da Rott upada u ligu. Moram priznati da me u Rott-u najviše zadivio okoliš. Najzanimljiviji detalj su zamke koje uglavnom imaju negativan učinak na vaše zdravlje. Rotirajući stupovi, pomični zidovi i vatrene kugle istinski pridonose ugođaju već pospješenom originalnom glazbom i impresivnim zvukovima poput gromova u pozadini, pucnjave, teturanja zidnih blokova i sl. No, vratimo se na temu. U Rott-u se začudo ne mogu pronaći stepenice, niti ljestve. Umjesto po njima, penjete se po nekoj vrsti levitirajućih blokova i trampolina (!?). Isto tako, bonusi u igri su zaista čudni. Štoviše, igraču daju dojam da igra Super Mario s bazukom. Naime, tijekom igre sakupljate neke vrsta novčića, balona i sfera koje lebde u zraku (ovo postaje zabrinjavajuće). No, dio (iako u potpunosti bizarnih) poboljšanja je u osnovi zaista zanimljiv i originalan. Nakon što pokupite odgovarajuću ikonu, pretvarate se u poluboga ili psa, dok vas ostale ikone uglavnom omamljuju ili ošamućuju, što je vrlo nepovoljno ukoliko se nalazite u sredini bojnog polja.



Instrumenti destrukcije

Glede oružja, moramo priznati da je Rott opremljen raznim smrtonosnim predmetima koji vam uvelike pomažu ili odmažu tijekom misije. Na raspolaganju vam je postavljen velik broj bacača granata, lansera raketa i sličnog. Na početku vam je na raspolaganju pištolj, dok nakon nekog vremena ne pronađete drugog kojeg primite u slobodnu ruku te uslijed toga trčite uokolo prazneći šaržere poput Segala u "Opsadi". Nakon nekoliko obračuna, u ruke će vam doći mitraljez, nakon čega dolazi ono pravo: posebna oružja. Zanimljiv detalj u Rott-u je to da možete nositi samo jedno posebno oružje odjednom, tako da morate promisliti da li ćete u uskom hodniku nositi bazuku ili bacač raketa.



GORE: Fire bomb koristite pažljivo ili ćete često morati učitavati stare pozicije

Od teže artiljerije na raspolaganju su vam ovi rekviziti:

BAZUKA - prilično razorno, ali neučinkovito oružje čiji je najveći nedostatak u tome što ćete s njom u rukama morati pažljivo ciljati.

HEAT SEEKER - bacač raketa koji, za razliku od bazuke, sam nalazi cilj pomoću senzora za toplinu.

SPLIT MISSLE - čudno oružje koje ispaljuje rakete ustranu ili u putanji sličnoj spirali. Neprecizno je ali prilično razorno. Primite jedan savjet: ne pokušavajte njome pucati u uskim hodnicima jer bi se vrlo brzo mogli pretvoriti u pečenu teletinu.

DRUNK MISSLE - još čudniji od Heat Seekera. Njegova municija se rasipa posvuda ispred vas, ubijajući desetke neprijatelja kišom šrapnela.

FIRE WALL - kiša napalma koji se prolijeva po podu nemilosrdno pretvarajući vaše neprijatelje u šiš ćevape.

Uzmemo li u obzir svo oružje koje igrač ima na raspolaganju te ako tome pridodamo Rott-ovu nasilnu "prirodu", lako ćemo zaključiti da je ova igra zaista najkrvavija u svom žanru. No, unatoč tome, Rott je, iako grafički bolji od Doom-a, vrlo nespretan i nerealan (tko želi igrati Ramba koji se pretvara u psa i sakuplja novčiće?!). Ipak, shvatimo da mali broj igara ikada nadmaši Idevu legendu, te prihvatimo Triad kao pristojan proizvod koji bi trebao pronaći mjesta u kolekciji svakog ljubitelja ovog žanra.



NME (enemy): kanta s niskim kvocijentom inteligencije i velikim otvorom iz kojega vas obasipa granatama

Damir Rukavina

RISE OF THE TRIAD

Apogee

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	71%
Grafika	66%
Igrivost	79%
Ideja	46%

UKUPNO 73%

Igrano na: PC486/40, 8 MB, 20 Mb HDD

DESNO: A, NE, NE! Nisam naručio sitno nasjeckano meso ... KONOBAR!





Terry Pratchett je dao podlogu, Psygnosis je napravio igru, Eric Idle je posudio glas, rezultat je...



Muke sa zmajevima

Noć je u Ankh-Morporku... Dok veći dio stanovnika traži utočište u toplini vlastitog kreveta ili pak vječno praznoj čaši, truli element, koji nikad ne spava, kuje urotu protiv "legalno izabrane" vlasti. Simpatična grupica urotnika priziva zmaja koji bi trebao postati glavnim instrumentom njihova podla plana, a istovremeno i glavnim problemom u mirnom životu Rincewinda, mladog, ne baš uspješnog, pripravnika za čarobnjaka čije su glavne karakteristike sposobnost da prespava katastrofu i nagon za preživljavanje proizašao iz godina bježanja pred najmanjim znakom opasnosti. Rincewind ste upravo vi i na vama je da prekinete palež na ulicama grada, otjerate zmaja s Discworlda te opravdate postojanje čarobnjaka i osigurate Sveučilištu koji zlatnik iz državne blagajne. Ako sve to nije dovoljno, kruže priče o zmajevom neprocjenjivom blagu, pa... Ovo je manje više uvod u Discworld, novu Psygnosisovu grafičku avanturu temeljenu na istoimenoj seriji bestselera (ukupno nekih petnaestak knjiga) genijalnog Terrya Pratchetta koji i najozbiljniju stvar može prenijeti na najduhovitiji način. Sve to jamči vrhunsku zabavu, a ako tomu dodamo i činjenicu da je Rincewindu glas posudio legendarni



Predgovor

Ovo je Discworld. Stavite ga u drive i ....

Naći ćete čarobnjake, zmajeve, junake i specijaliste za kućnu higijenu. Ima ovdje i opasnosti, ali i tako kreme od jaja jer Discworld je zamišljeni svijet s niskim pragom realnosti. Stvaran se svijet uporno pokušava probiti, ali Discworld ga mijenja.

Dakle, naći ćete ovdje stvari koje će vam se činiti poznatima. Discworld ima fotografiju (mali impovi , sitna stvorenja, crtaju sličice) i filmove (mali impovi zaista brzo crtaju), a dobiva čak i drugu generaciju računala (sada, kada stari kameni krugovi ne rade dovoljno brzo).

Ipak, budući je to zamišljeni svijet, postoje stvari koje on kao takav mora imati a jedna je od njih sklonost određenim neprilikama sa zmajevima.

Ankh-Morporkom, na žalost, hara zmaj i iako bi mnogi smatrali kako je to problem gradskih vlasti, grad zapravo treba junaka. No, sve što grad zapravo ima je Rincewind, čarobnjak, čija je jedina prednost činjenica da još nije mrtav. Tu je još i Kovčeg, najgori primjerak putnog pomagala u Svemiru. S njim na svojoj strani, gotovo da i nema granica tomu u čemu bi mogao pogriješiti.



Ali, rekao sam on? Mislio sam... vi!

Čuvajte se svakog tko ovako govori i nosi kosu i zapamtite nabijena zafrkancija zna izmaći kontroli...

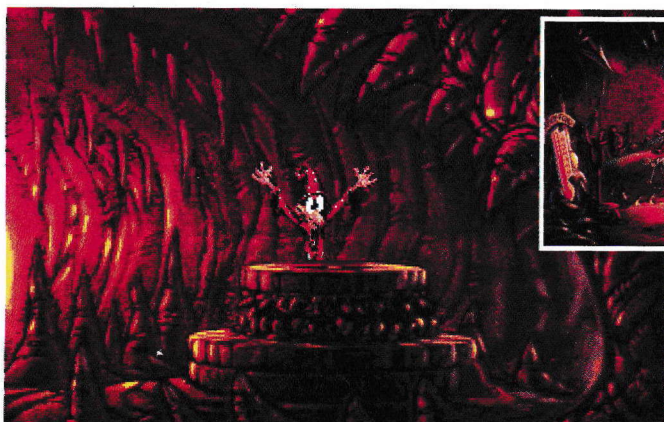
... i zabavljajte se.

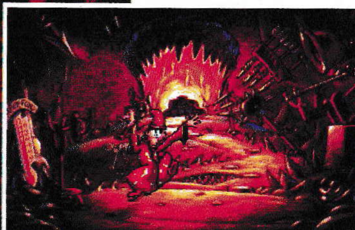
Terry Prachett

Tema Broja:

Vođa urotnika u ritualu nakon kojeg u Ankh-Morporku više nitko neće mirno spavati. Vaš je zadatak da gradu vratite miran san.







DOLJE:
Rincewind: "... zar sam rekao prljav, smrdljiv, podao, ..., khm, mislio sam lijep, nježan ..."



GORE:
Primjena Indy-evog trika u praksi - kako blistavi dragulj strpati u kovčeg

pythonovac Eric Idle, sve sumnje odmah nestaju. Mnogima će Discworld na prvi pogled nalikovati na neku LucaArtsovu avanturu, ali

a: Discworld

već nakon par minuta igranja shvatit će da je to samo privid. Sučelje je u Discworldu, barem po mom skromnom mišljenju, bolje izvedeno. Rincewinda pokrećemo i njegovim postupcima upravljamo isključivo mišem što oslobađa cijeli ekran za prikaz same igre. Osim toga, radnje su znatno pojednostavljene, tako da više nema raznih open, close, use i sl. naredbi već sve rješavamo jednostrukim ili dvostrukum klikom lijeve ili desne tipke na mišu. Tako će klik lijevom tipkom imati za posljedicu laganu Rincewindovu šetnjicu na željenu lokaciju, dvostrukim klikom, Rincewind će pokušati nešto napraviti, a klik desnom tipkom otkriti će jedan od najvećih aduta ove izuzetne igre - Eric Idle će nam dati opis određenog predmeta ili lokacije, a za što se barem, kako neki zlobnici tvrde, isplati odigrati Discworld. Komunikacija je isto tako riješena na zanimljiv način. Jedan od različitih ponuđenih pristupa sugovorniku (ljubazno, podrugljivo, upitno ili ljutito), o čemu će ovisiti i ishod razgovora jer nekim likovima treba pripriijetiti, nekima se rugati jer će u bijesu otkriti neki zanimljiv podatak i sl. Složit ćete se da to predstavlja stanoviti napredak u odnosu na biranje između par priglupih rečenica od kojih to jedna, navodno, nije. Ipak, tu se javlja i mali nedostatak, barem što se tiče realnosti, jer isprobate li sve načine





redom, dobit ćete i sve odgovore, pa će se dogoditi da će netko odbiti svaku suradnju i razgovor s vama, ali probate li nekim drugim "stilom", ponašat će se kao da se ništa nije dogodilo. No, dobro, igra je i bez toga dovoljno teška. Vrlo je originalan i način nošenja predmeta koje pohranjujete u svoj vjerni kovčežić izrađen od mudrog drva, a koji vas prati u stopu i može poslužiti i kao vrlo dobar čuvar. Zamjerki ovoj igri gotovo i nema. Glazba i zvučni efekti su izvrsni (na floppy verziji, koja dolazi na 16 disketa, nema govora i zvučnih efekata), ali bi grafika, iako vrlo lijepa, bila još ljepša u visokoj rezoluciji no igra se tada vjerojatno ne bi dala igrati na sporijim mašinama što ovako nije slučaj, pa će Discworld sasvim solidno raditi i na 386-ici sa 4 MB RAM-a. Neki će naravno imati prigovora i na to da je Discworld relativno teška igra, pa ćemo dati malo "backgrounda"... Što je zapravo Discworld? Discworld je svijet u kojem četiri slona (Berilia, Tubul, T' Phon i Jerekeen) na svojim leđima nosi stara kornjača, A' Tuin, koja krstari galaksijom. To je svijet u kojem zdrava logika baš i ne znači puno, pa će se svi oni koji duboko vjeruju u svoj um i sposobnost logičkog zaključivanja morati "preštekati" žele li u Discworldu postići nešto i riješiti probleme, a vjerujte mi ima ih puno, koji stoje pred njima. Veći dio vremena provest ćete u Ankh-Morporku, kulturnom središtu Discworlda poznatom po karakte-rističnom mirisu i Neviđenom Sveučilištu (Unseen University), sjedištu najvećih čarobnjaka cijelog Disca. Upravo tu

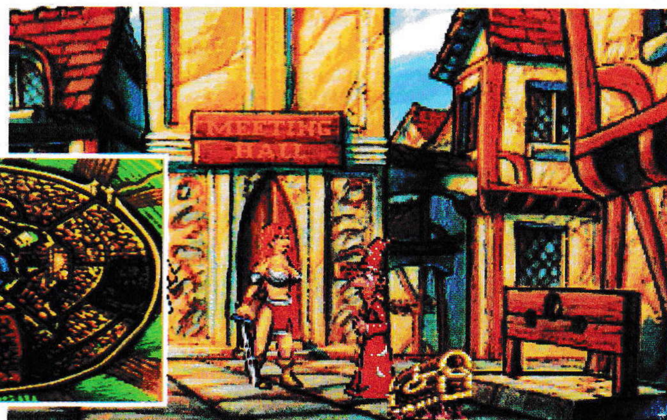
LIJEVO:
Sustav za učinkovito pročišćavanje kanalizacije

DOLJE:
Ankh-Morpork je pun avanturista, umirovljenih, aktivnih ..., nekolicine i pokojnih.



DOLJE:
Ankh-Morpork, dobro ga proučite jer, ima više lokacija nego što ih vidite





Tema Broja: Discworld



počinje vaša avantura u kojoj ćete upoznati Discworld, proputovati ga uzduž i poprijeko, vraćati se u prošlost, pa čak posjetiti i sam rub svijeta. Pri otkrivanju novih lokacija treba biti jako pažljiv te dobro "pročešljati" svaku, a osobito kartu Ankh-Morporka na kojoj ima više lokacija nego što se na prvi pogled vidi. Treba paziti i na to da većinu lokacija treba obići više puta, a i na to da se velika većina predmeta može upotrijebiti više nego jednom. Tu je još jedna razlika između Discworlda i dobrog dijela sličnih avantura u kojim je jedan predmet vezan za jednu lokaciju i to je to.

DESNO:
Kraj svijeta. Što bi Kolumbo rekao da je ovdje s nama?!
DESNO-DOLJE:
Dragon, dragon, dragon,... Urotnici pokušavaju prizvati zmaja, nešto što će uskoro zažaliti. No, vi ste tu da otjerate zmaja, raskrinkate ga i, pošto ste dobra dušica, spasite urotnike od njihovog oružja.
LIJEVO-DOLJE:
"Zaljubljeni zmajevi" napuštaju Discworld. Happy End. Kraj. Finish...

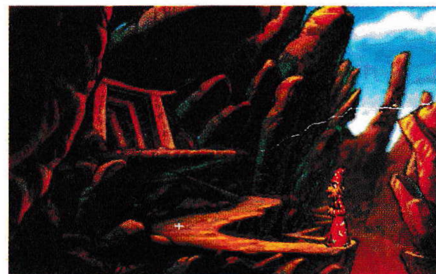




Ovdje ćete se toliko puta vraćati na isto mjesto da će vam to ponekad ići na živce, ali izdržite, isplati se. Mogućnosti stvarno ima puno i Discworld će vam sasvim sigurno priuštiti priličan broj sati pred monitorom. No, krenimo od početka. Budite se u svojoj sobi i saznajete da se morate javiti kancelaru sveučilišta. Nakon lagane šetnjice do kancelarova "ureda", dotični vam djedica zadaje da ispitate glasine o navodnom postojanju zmaja u Ankh-Morporku te da, ako se glasine pokažu točnim, poduzmete potrebne mjere da se opasnost ukloni. Dobit ćete detaljne upute o tomu kako napraviti svojevrsni zmajodetektor, ali djedici prvo trebate donijeti igu o zmajevim nastambama (Featherwinkle's Concise Compendium of Dragon Lair's). Prošećite prvo do ostave, posudite metlu i njome probudite svoj vjerni kovčežić (tu treba pripaziti na činjenicu da Rincewind može nositi samo četiri predmeta, pa koji puta treba paziti na to koje ćemo predmete ostaviti u njegovom "osobnom" inventaru jer nas kovčeg ne može uvijek slijediti), uzmite vrećicu i spremni ste za nove podvige. Potražite knjižnicu i popričajte s majmunolikim knjižničarom koji će vam knjigu donijeti tek nakon što mu date bananu (banana se već nalazi u kovčegu). Odnesite knjigu kancelaru, popričajte s njim i nakon kraćeg razmišljanja, a osobito po pomisli na zmajevo ogromno blago, krećete po potrebne sastojke (ne morate ih zapisivati, uvijek možete pogledati na "recept"). Popričajte sa svima na sveučilištu, a posebno sa starim Windlepoonsom u blagovaonici te zamijenite metlu s njegovim štapom i prvi sastojak (Thermaturgy staff) je vaš. Izađite i popričajte s nadobudnim mladićem, pa uzmite žabu. Otvorite vrata (kad magija ne pomaže...) i sada možete otići do samog Ankh-Morporka u kojem pažljivo pregledajte sve lokacije, popričajte sa svima i uživajte u rješavanju Discworlda.

Dario Rakovac

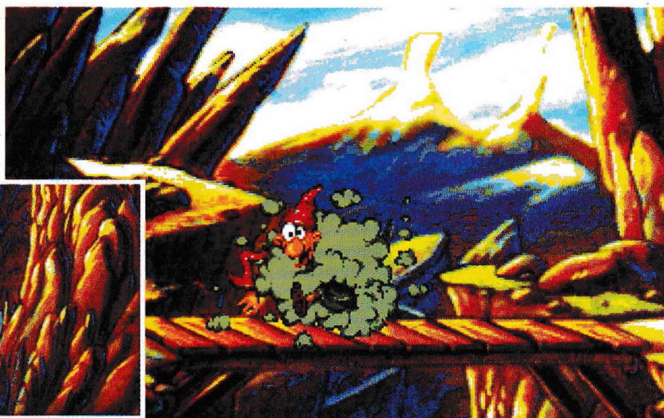
Zahvaljujemo poduzeću "Algoritam" na ustupljenom CD-u.
Tel. (01) 277-399



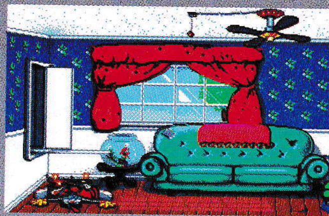
Discworld... Ovu ćete kartu često koristiti kako biste prekratili putovanja između određenih lokacija. Lokacije se otkrivaju na mapi, ovisno o vašem napredovanju u igri.

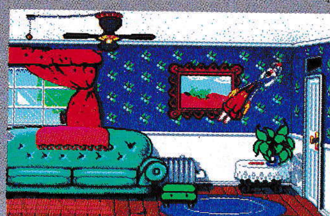


GORE-DESNO:
Ulaz u rudnike
DOLJE+DESNO:
Težak je život mladog pripravnika za čarobnjaka.

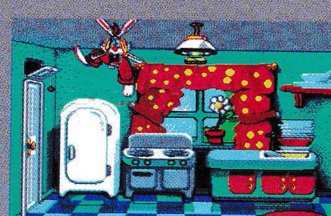












ROGER RABBIT

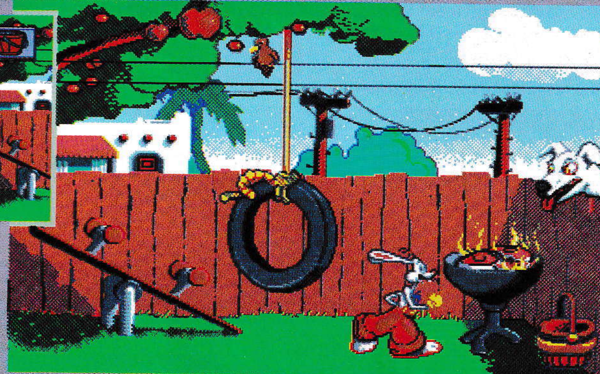
Priča o (ne)uspješnoj dadilji

Ako ste ikada poželjeli postati slavnim i bogatim glumcem, onda je ovo prava igra za vas.

Radi se o avanturi koju su napravili BlueSky Software u suradnji s Disney Softwareom. Igri s dobrom idejom, solidnom grafikom i očajnim zvukom. Vi ste Roger Rabbit, glumac kojem je u filmu dodjeljena uloga dadilje, a zadatak vam je čuvanje Baby Hermana, malog derišta koje će učiniti sve da vam zagorči to poslijepodne. Prije odlaska iz stana, vaša poslodavka vam je jasno stavila do znanja kako se nećete lijepo provesti ukoliko s malim ne bude sve u redu kada se ona vrati. I sve bi bilo u redu da u jednom trenutku Herman nije nestao! Morate ga pronaći, ali za taj, nimalo lak zadatak, imate 60 "minuta" (trajanje jedne "minute" ovisi o brzini vašeg računala). Da biste pronašli Hermana, morate prolaziti iz prostorije u prostoriju, a važno je napomenuti kako se nikad ne prolazi kroz vrata. Naime, da biste izašli iz jedne sobe morate napraviti, pokupiti, upotrijebiti i pomaknuti određene stvari kako biste u punom smislu riječi izletjeli van. Kontrola nad vašim likom je jednostavna, krećete se pomoću strelica, a skačete (gdje je to potrebno), gurate, sakupljate i upotrebljavate predmete s tipkom Enter. Iako se sve to čini jako jednostavnim, ovdje je i pomoć kako proći par prvih prostorija kako biste se naviknuli na upravljanje likom. Nalazite se u dnevnoj sobi. Gurnite zelenu stolicu na sagu do dvosjeda. Stanite na tepih i pokupite magnet. Dođite do akvarija i pokupite ključ. Na lijevom zidu povucite uže daske za glačanje. Skočite na lijevi dio dvosjeda. Nastavite skakati (strelica gore) dok ne povučete uže koje će pokrenuti ventilator. Siđite s dvosjeda i skočite na desni dio. Ponovo nastavite skakati dok se ne zakvačite za ventilator. Kada ste glavom okrenuti prema dasci za glačanje, skočite (tipka Enter). Ako uspijete, doletjet ćete u kuhinju, a u suprotnom, pokušajte iznova. Upalite štednjak. Dođite do kraja kuhinje i povucite stroj za glačanje, otvorite i počet ćete bacati iz njega voće. Kada bacite koru od banane, pređite preko nje i past ćete na stol. Kada padnete na stol, skočite na posuđe (ako ne uspijete ponovo otvarajte hladnjak i ponovite postupak). Pobacajte svo posuđe i dođite do štednjaka. Na njemu ćete se opeći i kada skočite primit ćete se za luster. Zaljuljajte se i skočite s lustera u stroj za glačanje koji će vas otpremiti u kupaonicu. Kada izađete iz nje, naći ćete se u dvorištu i sve tako, leti, sakupljaj i skači dok ne pronađete Hermana. Ako vam vrijeme istekne, vaš vam redatelj nudi još jednu priliku koju možete po volji iskoristiti, no krećete od početka. Iako je igra lagana za igranje, ponekad je potrebno upotrijebiti mozak i napraviti neke više-manje "logičke" stvari. Za pokretanje igre potrebno je pokrenuti set up. To činite tako da upišete "ROGER ?", gdje nakon odabira konfiguracije, brzine igranja te odgledanog introa ulazite u igru. Grafika je zadovoljavajuća iako primjećujem da su se autori mogli potruditi i povećati rezoluciju same igre (jedino za introa nemem primjedbi). Igra na disku zauzima oko 5 MB, a minimalna platforma je 386 DX 40 MHz. Na kraju, ako volite logičke igre i avanture s puno humora - odigrajte ovu igru.

Emil Marmelić





Roger u vrtu treba skinuti meso sa žara da bi ga mogao baciti psu sa druge strane ograde. Žar ugasite vodom iz kante.



ROGER RABBIT
Disney Software

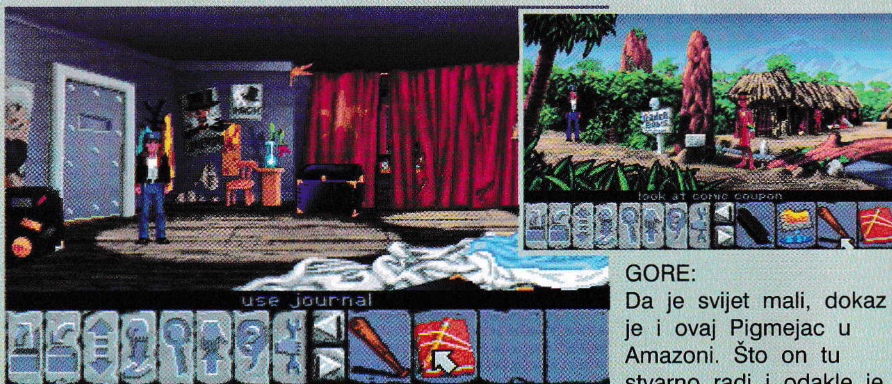
- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ☑ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ■ MAC
- ■ SEGA MEGA DRIVE II
- ■ NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	34%
Grafika	62%
Igrivost	69%
Ideja	68%

UKUPNO 64%

Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 5Mb HDD







GORE:
Da je svijet mali, dokaz je i ovaj Pigmejac u Amazoni. Što on tu stvarno radi i odakle je se stvorio i koja je njegova svrha u igri , ne znamo
LIJEVO-GORE:
Ovdje počinjete igru. Zatvoreni ste u sobi. I kako dalje, pitanje je sada?!
LIJEVO:
Kao svaka dobra prašuma i ova ima dućan, frizera i lokalnog vrača. Prepreka u razgovoru s domorocima je vaše nepoznavanje njihovog jezika.



Avantura na kojoj b... Tarz...

Što mislite, tko spašava svijet... odmoru? Odgovor je vrlo je... bivši igrač baseballa koji za... ijevoznik.

Pozor avanturistima i svima koji to žele biti! Nakon poduže suše na području avantura, stiglo je nešto što će pobuditi vašu pozornost i oduzeti vam dosta vremena. Da vas odmah uputimo u samu bit stvari. Vi ste Joe King, neovisni avioprijevoznik koji mora odvesti Faye Russel, prelijepu i najpoznatiju svjetsku glumicu, u Afriku na snimanje njezinog novog filma. Tijekom leta avion pogodi munja i vi zajedno sa svojom putnicom i mehaničarem završavate u amazonskoj džungli. Sada se stvari malko zakompliciraju jer morate izvući sebe, vašeg vjernog mehaničara i Faye iz džungle. Zatim morate spasiti princezu plemena Amazonki, pronaći kristalnu lubanju i spriječiti ludog profesora da zavlada svijetom uz pomoć žena-dinosaurusa. To bi, u kratkim crtama, bilo ono najbitnije što morate učiniti dok nebitnijeg ima puno, puno više. Cijela priča podsjeća na filmove o Indiana Jonesu i ima sve elemente takvog tipa filmova (ljubav, lijepe žene, zli profesor, drevni hram pun tajni i sl.). Što se tiče grafike i zvuka, igra nije ništa revolucionarno (nemojte me shavititi krivo, grafika i zvuk su sasvim solidni ali bez one doze maštovite lucidnosti od od koje bi vam zastao dah). Lokacija u igri ima sasvim dovoljno da vas zadrže duže vrijeme uz igru (ne znam da li ih ima oko 100 kako je pisalo u najavi, ali ima ih zaista velik broj). Zavrzlame koje vas očekuju u igri nisu osobito teške (izuzev nekolicine) to je ono što pravi avanturisti žele (je'l tako?). Način upravljanja je standardni klick and point sustav. Sve neophodne opcije nalaze se u donjem dijelu ekrana i odmah je jasno što čemu služi. Za učitavanje i snimanje pozicije koristite bilježnicu koja je, pored palice za baseball, jedini predmet s kojim započinjete igru. Tijekom igre sretat ćete razne likove; od prelijepe princeze preko gorile prerušenog u dinosaurusa, pa sve do žena-zombija. Životinje imaju bitnu ulogu u ovoj igri i odmah jedan savjet vezan za njih: najlakše ćete ih potkupiti hranom. Manje-više svi likovi



Da biste prekratili vrijeme tijekom vaše avanture imate na raspolaganju i strip. Radnja igre je smještena u doba između dva rata (prvog i drugog svjetskog rata), pa je i strip iz tog razdoblja. Kako je to doba bilo vrlo plodno raznim superjunacima i herojima, ovaj je strip čisti proizvod svog vremena. S toga ćete u njemu pronaći:

- 1 Superjunak (koji se slučajno motao okolo)
- 1 Ljepotica (po mogućnosti kćerka znanstvenika koji radi na super tajnom projektu)
- 2 Loša tipa (koji se žele dokopati supertajnog projekta)

Nemojte misliti da strip ničemu ne služi, jer je za završetak igre nužno pročitati ga.







...T OF THE ...AZON ...ueen

...j bi vam pozavidio i ...arzan

...svijet kada je Indiana Jones na ...o jednostavan, to je Joe King, ... zarađuje za život kao aviopr-



koje susrećete u igri traže da za njih nešto uradite (klasično za sve avanture) i ukoliko želite nešto postići u igri, morate udovoljiti njihovim željama. Kako ćete napredovati kroz igru, sretat ćete i neke likove koji su tu zalutali tko zna odakle. Njihova glavna svrha je da vas zabave, a zatim upute na krivi trag, otežaju igru ili potroše vaše vrijeme dok pokušavate nešto uraditi s njima. Avantura nije osobito teška iako će na nakoliko mjesta biti problema, pa stoga malo savjeta za sve one koji su negdje zapeli nije na odmet (ovo pravi avanturisti ne bi trebali čitati). Iz hotela ćete izaći ako se maskirate u ženu, a da biste to mogli napraviti, pronađite periku, umjetne grudi i haljinu. Ostanite bez odjeće. U džungli morate zaraditi novac koji vam je neophodan za sakupljanje sastojaka za lijek protiv svrbeža. Sastojci su: mlijeko sa svetog mjesta (kokosovo mlijeko koje ćete dobiti od majmuna koji se nalazi u misiji), nešto što radi bzzz (bube koje lete oko orhideje) i kosa sporo pokretnog penjača (dlake lenjivca). Za ulazak u lažnu tvornicu odjeće odglumite dezinsektora a tajni prolaz otvorit ćete pomoću gramofonske ploče. Nakon što spasite princezu, morat ćete spašavati cijelo pleme amazonki i to tako da donesete kristalnu lubanju iz hrama. U hramu ćete prvo morati igrati nekakvu verziju jednorukog Jacka i ako ste sve dobro prilagodili, otvorit će se tajni prolaz u hram. Jako je važno prije prolaska kroz tajni prolaz, nahraniti mutiranog štakora koji je neophodan za kasniji tijek igre. Kako biste pronašli kristalnu lubanju, bit će potrebno nagovoriti žene-zombije da otvore sarkofag iz kojeg ćete morati osloboditi neprijateljskog agenta. Tajne prolaze ćete otvoriti pomoću dragog kamenja i ključa koji ćete morati sami sastaviti. Kada dospijete u labirint, mutirani štakor će vas odvesti gotovo do same lubanje od koje vas dijeli još samo jedna prepreka. Poslije svih nevolja koje ste imali da biste došli do lubanje, vašim mukama nije kraj. Morate odletiti u Dolinu magle kako biste spasili čovječanstvo od dinosaurusa i dinosauruse od ljudi. Predstoji vam završna borba protiv ludog profesora i kada ga napokon onemogućite za sva vremena(!?) slijedi završna sekvenca u kojoj bi se mnogi vjerojatno htjeli zamijeniti s Joe Kingom, što neće biti moguće. Sve u svemu, ovo je vrlo simpatična avantura rađena u stilu Lucas Artsovih, ali naravno, o nekakvoj ozbiljnijoj usporedbi nema ni spomena.

Denis Kovačić

AMAZON QUEEN
Warner Interactive Entertainment

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

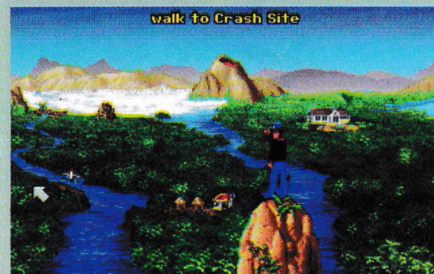
Zvuk	64%
Grafika	62%
Igrivost	79%
Ideja	86%
UKUPNO	73%

Igrano na:
PC386/40, 8 MB, 25 MB HDD



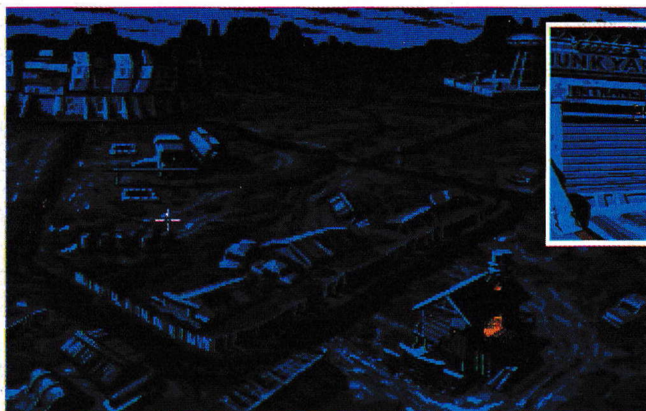
Da bi vam malo uljepšali dan autori igre su smislili ovu zagonetku. Potrebno je dotaknuti pravi znak da bi se otvorila vrata. Kombinacija je: aktivirajte znakove na ploči kojih nema na podu i to dva puta i put je slobodan

GORE-LIJEVO:
Da vam je netko rekao da ćete hraniti dinosauruse u ovoj igri vjerovatno mu ne biste vjerovali, ali kao što vidite na slici...
DESNO:
Sa vrha ove stijene pruža se predivan pogled na pejzaž, udišete čisti zrak i odabirete kuda ćete ići.
DOLJE-DESNO:
Ovo pripada boljoj polovici igre.
DOLJE:
Princeza je spremna dati sve za slobodu, zato se potrudite.











LIJEVO:
Mali gradić u kojem se odigrava dio radnje. Ovdje upoznajete Maureen, koja će vam popraviti motor.

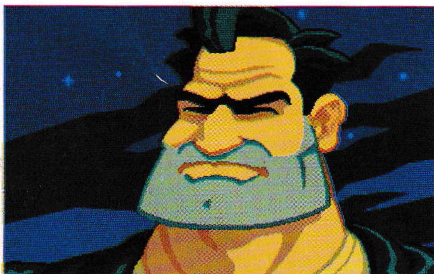
FULL TH

Heavy M

Nakon velikog uspjeha Sam n da 1 i 2, te mnogih drug posla i priredio nam nešto ZA

LucasArts-ov projekt star oko godinu napokon je ugledao svjetlo dana. Kao CD izdanje, bio je zamišljen kao interaktivni doživljaj s razlikom. Pod imenom Full Throttle, ova akciona avantura uspješno je ujedinila vratolomne arkadne sekvence i zamršene slagalice. Napomenimo da je u samoj igri glasove likovima podarilo preko dvadeset glumaca (od kojih ni za jednog, moram priznati nisam čuo), ali koji FT-u daju pravu filmsku atmosferu.

Sam koncept igre zasnovan je na All American motoristima koji život provode putujući autoputima SAD-a na velikim motorkotačima. U Full Throttle-u postavljeni ste u ulogu blisko-futurističkog vođe motorizirane bande Polecats. No, kako stvari teku, Ben (vi) postaje optužen za ubojstvo Malcoma Corleya, posljednjeg proizvođača motorkotača u zemlji. Da stvar bude još gora, progoni vas i policija i druge razjarene motorističke bande koje bi vam rado počupale noge zbog ubojstva njihova idola. Izbezumljeni, sjedate na svoj motor



Zašto da?
Full throttle je po LucasArtsovoj tradiciji inovativan, igriv i nadasve zanimljiv, stoga ga preporučujemo svakome igraču koji želi nešto novo i bolje.
Zašto ne?
Jedina zamjerka je vrlo osjetljiv način igre. Naime, ako ne koristite Boot disk velike su mogućnosti da će igra "riknuti" na najnepoželjnijem dijelu. Isto tako, mnogi igrači će biti u neku ruku iznervirani zbog glazbe koja im nije baš privržena (Metal).

(koji ima više cijevi nego zagrebački vodovod), te odlazite da saznate (i riješite) misterij zločina koji niste učinili.

Za početak, uzmimo u obzir da je interface u igri izuzetno maštovito i jednostavno (Hvala Bogu!) napravljen. Za vrijeme avanturističkog dijela, po ekranu se pomičete pomoću klasičnog LucasArts-ovog pointera, dok na okolinu utječete pomoću vrlo originalnog poluekrana kojeg aktivirate držanjem lijeve tipke miša uslijed čega dobijate "znak" vaše bande koji se sastoji od lubanje, šake i čizme. Koncept korištenja je u tome da se s pointerom postavite na željeni dio znaka, te ga tako iskoristite na predmetu na koji ste postavili kursor (na primjer: za uzimanje predmeta postavite ga na šaku). Osim toga, vaš inventar je vrlo ekonomično i maštovito izveden; naime, pritiskom na desnu tipku miša pojavljuje se zapaljena lubanja (Ghost Rider?) u





Nakon susreta poput ovog zapamtit ćete da nikad ne vjerujete sudionicima u prometu.

čijim se ustima nalaze svi vaši dotada pokupljeni predmeti. Ako sve to uzmemo u obzir, lako ćemo zaključiti da je avanturistički dio igre vrlo lijepo napravljen, u prvom pogledu zbog vrlo jednostavnog point 'n' click sistema, a u drugom radi savršene glazbe. Naime, uzmemo li LucasArtsov iMUSE sistem (glazba se mijenja prema ugođaju), te mu dodamo fenomenalno izvedenu Hard Rock/



Heavy Metal glazbu, dobit ćemo nešto što nikad dosada nije bilo viđeno (čuveno), u nekoj kompjuterskoj igri. Glazba upotpunjava ugođaj tijekom akcionih sekvenci u kojima uglavnom vozeći se na svom Corley-u bjesomučno mlatite članove drugih bandi. Kad smo već kod šore, pozabavimo se malo tom temom. Za početak, sama je borba izvrsno napravljena. Krstareći lijepo nacrtanim cestama, presrećete protivnike, te se borite nedavno pokupljenim oružjem (uzetim od prošlog nesretnika kojeg ste umlatili rekvizitom iz vašeg bogatog arsenala). Vaš inventar za vrijeme borbe se uglavnom sastoji od lakših diplomatskih sredstava koja se dijele od "bezazlenih" udaraca šakom do nešto manje bezazlene motorne pile (!!). Isto tako moramo napomenuti da i u borbi treba mućnuti glavom, jer svi neprijatelji ne padaju na isti trik. Zapažate da je jedan dio predmeta koje pokupite za vrijeme razbijanja zubiju vašem bližnjem

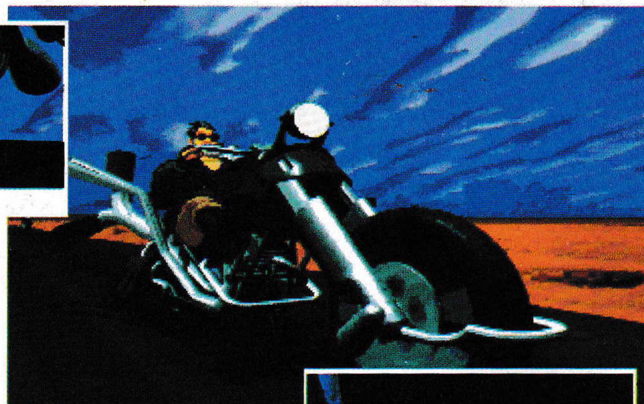
HROTTLE

y Metal

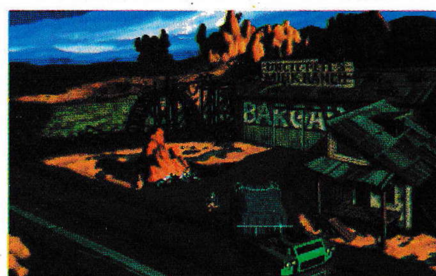
am'n'Max-a, Monkey Islan-rugih, LucasArts se primio o ZAISTA vrijedno pažnje....







DESNO:
Upoznajte Bena glavnog lika i njegov motor "Corley" čiji dizajn podsjeća na nadrealističku skulpturu.
DESNO-DOLJE
Vlasnik tvrtke Corley Motors je poludjeli starac koji se ponaša kao veliko dijete. On želi pronaći svoju davno napuštenu kćerku kako bi ona preuzela vodstvo nad tvrtkom i nastavila proizvoditi motore.



(protivniku) neophodan za nastavak igre, tako da morate voditi računa i o tome.

Likovi su iako u stilu stripa, lijepo nacrtani, živoliko animirani i što je najvažnije - originalni. Animacija je u igri je jednim dijelom 2D, a drugim (većim) u 3D, čime je u Full Throttle-u omogućeno stvaranje zanimljivih i složenih animiranih sekvenci koje su, moram priznati, jako dobro ispale. Animirane sekvence su uglavnom napumpane adrenalinom i uličnim jurnjavama. Napravljene su vrlo maštovito i realno, te je u principu prava šteta prekidati ih.

Igrivost

Još jedan dio Full Throttle-a je jako dobro urađen - igrivost. Velika sloboda kretanja, otkrivanja i ispitivanja je začinjena zabavnim sarkastičnim humorom, te lijepim lokacijama. To sve zajedno u 100% slučajeva donijelo je Full Throttle-u vrlo veliku šansu da probije svoj put do vrha top lista.

No, shvatimo da ni jedna igra nije savršena. Zbog mnoštva animiranih sekvenci i digitaliziranog zvučnog zapisa, Full Throttle je prilično kratak, tako da ga iskusniji avanturist može završiti u kojih sedam do osam sati intenzivnog igranja (znam po sebi). Ipak, moramo priznati da je ova igra u svakom pogledu osim u "vremenu trajanja" jako dobra.



FULL THROTTLE
Lucas Arts

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	89%
Grafika	87%
Igrivost	90%
Ideja	92%

UKUPNO 91%
Igrano na:
PC486/40, 8 MB, CD ROM

Za kraj

Full Throttle je jedna od najboljih avantura ikad napravljenih, iz jednostavnog razloga jer je okružena aurom "zaraznosti", filmskim ugođajem, te što je najvažnije - igrivošću. LucasArts je i u ovom slučaju napravio pun pogodak.

No, što da kažemo nego; pritisnite gas, otpustite kočnicu i zaderite autoput. Full Throttle vas očekuje.

Damir Rukavina

CD ustupilo poduzeće Agima tel: 040/ 833-113



LIJEVO:
Maureen je jedna od glavnih protagonista ove igre. Ona će vas naučiti da joj ne treba vjerovati previše.
DESNO-DOLJE:
Na utrci se sudarite sa Maureen kako biste izazvali lažni požar i pomogli joj da pobjegne







Magic Carpet

Imate li vozačku dozvolu?

Jednom daaavno, daaaavno postojala je planeta vrlo slična Zemlji. Ali za razliku od Zemlje, ova je planeta bila nabijen magičnom energijom koja se zvala mana. Ali ljudi kao ljudi, ne znaju ništa raditi u granicama normale, posvadili su se i mnogo ih je zaželjelo vladati manom. Ti moćni čarobnjaci neumjereno su trošili velike količine mane stvarajući raznolika čudovišta za svoje megalomanske potrebe (rat). No čudovišta, koja su bila pametnija od čarobnjaka, okrenula su se protiv svojih gospodara ne želeći im više služiti kao robovi. Vaš učitelj, koji je bio malo(?) senilan, pokušao je napraviti čaroliju uz pomoć koje će pokoriti sve suparnike (tko su oni-nemamo pojma) te zavladati Manom i cijelom planetom. A vi, još luđi od njega, odlučili ste mu pomoći iako ste znali koje su posljedice neuspjeha. I naravno, kako to uvijek biva, zabrljali ste.





Aktivna energija mane, oslobođena iz svog pasivnog hibernacijskog stanja duboko u utrobi planete, uništila je pola svijeta, uključujući i vašeg učitelja. Brzo ste pobjegli u dvorac, nadajući se da nitko ne zna za vašu krivnju. Ali Zločesti zmaj, koji je nakon rušenja planine postao beskućnik, odluči spaliti vaš kameni dvorac. Vidjevši da se zmaj ne šali, brzo bacate čaroliju na tepih, skačete na nj te odlazite u potjeru za njim. Nakon duge i iscrpljujuće borbe, pogodite zmaja koji pada na zemlju načinivši veliku eksploziju i još jedan potres. A vi, vidjevši da ovako više ne ide, odlučujete dovesti svijet do blagostanja uništavajući sve što ne uspijete pridobiti na svoju stranu. Iz Bullfroga dolazi još jedna igra vrhunske kvalitete, koja će vas zaprepastiti grafikom i jednostavnošću, ali ne i idejom. Kao što ste mogli zaključiti, vi ste u ulozi neiskusnog čarobnjaka koji želi pomoći svijetu. Igra je podijeljena na oko pedeset nivoa. Da biste prošli nivo, potrebno je sakupiti određenu količinu mane koju možete naći ili pokupiti iz uništenih čudovišta. Manu, obojenu vašom bojom, vaši vjerni baloni dopremaju u dvorce (silose).

> *ZAŠTO DA?*
> *vrlo lijepa grafika, prelijepi zvukovi (vjetar,žamor ljudi u selu), puno detalja, osjećaj slobode kretanja i brzina čine ovu igru izuzetnom*
> *IMA LI NE...*
> *nakon podužeg igranja može postati dosadno;zahtjeva malo jaču konfiguraciju*

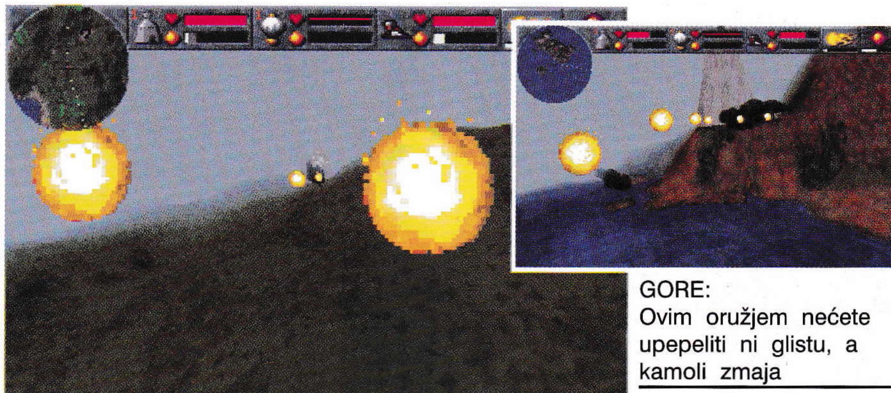
Kada ste zadnji puta očistili svoj tepih?

Na početku svakog nivoa goloruki se suočavate s hrpom čudovišta koja se razlikuju po mnogo čemu ali, jedna im je stvar zajednička, svi vas mrze. Prvo morate naučiti kontrolirati svoje prijevozno sredstvo. Najbolje je izabrati miša i tipkovnicu za upravljanje. S kursorima naprijed-natrag kontolirate brzinu, a mišem smjer kretanja. Kada naučite letjeti, vrijeme je da posegnete za najmoćnijim oružjem ove planete - čarolijom. Čarolije su smještene u lonce kako bi bile nezapažene. Smještene su u blizini dolmena (za one kojima ne ide likovna umjetnost to je veliko samostojeće kamenje). Čarolije smještate u svoje spremište čarolija (čitaj-numeričke tipke). Pritiskom na lijevu ili desnu tipku miša izbacujete

DOLJE:
Lonci sa čarolijama skriveni su pokraj monolita, ali zbog svoje kričave boje lako upadaju u oko.







GORE:
Ovim oružjem nećete upepeliti ni glistu, a kamoli zmaja

čarolije na čudovišta, dvorce i travnjake.

U boj, u boj, za tepih svoj!

Ubijajući čudovišta trošite manu. Kada se čudovište raspukne iza sebe ostavlja manu koju ste potrošili na njega. Mana je u obliku zlatnih kuglica koje predstavljaju neutralnu boju znači da je nijedan od suparničkih čarobnjaka ne posjeduje, uključujući i vas. Posebnom čarolijom označujete manu svojom bojom. Nju sada može pokupiti balon. Svaki dvorac ima jedan balon za dopremu mane. Uz vas postoje i drugi čarobnjaci koji su jednako ekscentrični u izboru vozila. Oni također žele pokupiti svu tu divnu manu i u tu svrhu koriste čarolije za bojanje mane u svoju boju. No, oni su kadri učiniti i puno gore stvari. Na primjer, oni napadaju vaše balone i dvorce a, pomažu im njima privržena čudovišta koja su u tu svrhu uposlili.

POZOR: postoje i neka čudovišta koja čekaju ishod borbe, pa poubijaju preživjele tj. ne napadaju dok sama nisu napadnuta. Igra je vrlo jednostavna, laka za igranje i vjerojatno će vas dugo zadržati uz ekrane.

Ivan Rubelj & Danijel Bižić

Komande:
F1 -uključianje/isključivanje zvuka
F2 -uključivanje/isključivanje glazbe
F3 -brzina
F4 -izoštravanje slike
F5 -refleksi
F6 -nebo(oblaci)
F7 -sjene
F8 -ikone i zemljovid
F9 -zamućenje pri ubrzanju
F10 -normalan ili stereogram mod
Esc -glavni izbornik
SHIFT+L -uništavanje dvorca
SHIFT+K -izlazak u DOS
SHIFT+R -resetiranje nivoa
Kursorske strelice -kretanje naprijed, natrag, lijevo, desno
Miš -rotacija lijevo, desno, gore, dolje
Tipkre miša -bacanje čarolija
R -prebacivanje u visoku rezoluciju (samo za 16 Mb RAM-a)
1-0 -biranje čarolija za lijevu tipku na mišu
CTRL+1-0 -biranje čarolija za desnu tipku miša
ENTER+tipke miša -izbornik sa čarolijama

ZEMLJOVID:
Neprijatelji su prikazani kao crne točke; cijela karta se rotira kako bi vam pokazala u kojem se smjeru krećete. Karta je prozirna, što uopće nije korisno, ali dobro izgleda.
VAŠI DVORCI:
Broj u krajnjem lijevom uglu pokazuje koliko dvoraca posjedujete; gornja linija pokazuje oštećenost dvorca, a donja koliko je mane spremljeno u njemu. Kada je dvorac napadnut, njegova ikona svjetluca.
VAŠI BALONI:
Isto kao kod dvorca
VAŠE JA:
Kao kod dvorca i balona. Svjetlucanje vam neće pomoći jer su vatrene lopte koje vam dolijeću u glavu lako zamjetljive
ČAROLIJE: Ova ikona vam pokazuje koje su čarolije pohranjene na lijevoj i desnoj tipki miša

ČAROLIJE ZA POČETNIKE:
Vatrena lopta- čudna lopta koja pali sve što se zapaliti može
Opsjedanje- čarolija za prisvajanje mane i slične mračne potrebe
Ubrzanje- "TI SI KO METAK"
Dvòrac- posadite grašak, zalijte ga vodom i evo, instant dvorac s besplatnim balonom
Heal- vraća energiju brzinom kakva je karakteristična ISO STAR napitku
Štit- brani vas od raznih neprijateljevih poruka (čitaj-projektila)
Nevidljivost- odjednom igra gubi smisao jer vas neprijatelji ne primjećuju
Zemljotres- u vašoj blizini stvara se epicentar razorne snage od 10 stupnjeva Jakobove ljestvice
Krater- tlo postaje fertilno gutajući sve što se nađe na mjestu bacanja lave
Meteor- Shoemaker-Levy posjećuje Zemlju, paleći pritom sve što mu se nađe na putu
Vulkan- učinite tlo plodnim obasipajući ga tonama vulkanskog pepela; POZOR-ne činite to u blizini vašeg dvorca i naselja
Vojska kostura- vaši ljudi već su toliko gladni da izgledaju poput kostura pa napadaju neprijateljski dvorac tražeći hranu. Ako neprijateljski dvorac nije u blizini, kosturi napadaju vaš



MAGIC CARPET
Bullfrog

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

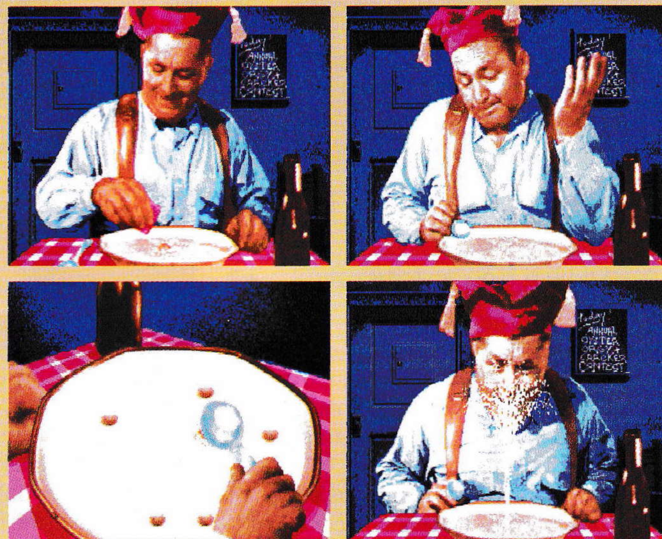
Zvuk	85%
Grafika	88%
Igrivost	92%
Ideja	81%

UKUPNO 89%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM



Legende





Spasite sirotište

Ovoga puta Cinemaware je ideju za igru pronašao u poznatom serijalu urnebesnih crno-bijelih nijemih komedija istoimenog naziva.

U odličnom uvodu, upoznat ćete zaplet; zločesti bankar daje ultimatum siromašnoj udovici koja u roku od 30 dana mora platiti zaostale račune ili će joj bankar srušiti sirotište. Moea, Larrya i Curlya rastuži plač jadne udovice i oni se obvezuju zaraditi novac u zadanom roku. Nalazite se u malom gradu Stoogevilleu a ponuđeni poslovi su zaista otkačeni: bacanje pita u glavu, luđački brza vožnja bolničkih kolica do operacijske sale gdje ćete usput, zbog žurbe, porušiti bolesnike na štakama i ranjenike s bolničkih kreveta, jedenje živih oštriga u tanjuru punom mlijeka i prskanje potonjih u vaše lice, trčanje preko raznih prepreka kako biste kupili violinu i spasili Moea od nokauta itd. Tijekom igre može vam se dogoditi i da vam padne sef na glavu i da dobijete bolnički račun ili da naletite na prije spomenutog bankara koji će vam naplatiti porez na zarađenoi novac. Ovisno o vašoj spretnosti, u igranju ovih pod-igara dobit ćete svakodnevno i isplatni listić koji može varirati od desetak do nekoliko tisuća dolara. Za plaćanje zaostalih računa sirotišta potrebno je 5000 dolara a da biste usput i popravili sirotište potrebna je zarada od 10.000 dolara. Posao birate na početku svakog dana pomoću ruke koja se, kako prolaze dani, sve brže pomiče po ponuđenim poslovima (čitaj: ikonama). Često vam se može dogoditi da izaberete ikonu na kojoj je nacrtana mišolovka. Moeov prst bit će uhvaćen u zamku, a vi gubite dan. Ako vam se to dogodi sa svim Moeovim prstima, tj. 5 puta, igri će biti kraj. Kako biste usporili ruku, izaberite ikonu na kojoj su nacrtani Moe i Curly. U ulozi Moea, tučete drugu dvojicu i ovisno o vašoj preciznosti, brzina ruke pri biranju poslova se usporava ili ubrzava. Kao i sve Cinemaware-ovi proizvodi, igru krasi velika igrivost s predivnom grafikom i odličnim digitaliziranim zvukovima. Igra radi i na Amigama s 512 KB RAM-a a, postoji i disketna verzija za već pomalo zaboravljeni C-64.



Zvonimir Štrucelj



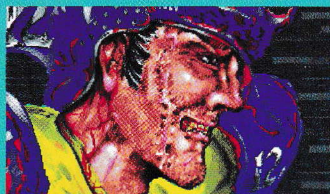


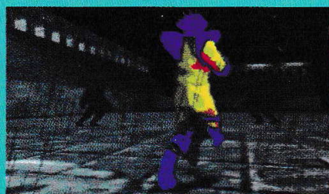


Ocjenjujemo!

Amiga!	Silvano	Denis	Krešo	Dejan	Zvonimir
All Terrian Racing	★★★½	★★★	★★★	★★★	★★★
Pinball Illusions	★★★★	★★★★	★★★★½	★★★★	★★★★
Colonization	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Time Keepers	★★½	★★★★	★★★	★★★	★★★
Citadela	★★★½	★★★	★★★	★★★	★★★
Sensible World of Soccer	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★
Shadow Fighter	★★★★	★★★★½	★★★½	★★★★	★★★½
Bloodnet	★★★★	★★★★	★★★★½	★★	★★
Biing!	★★★	★★	★★★½	★★★	★★★
Tower of Souls	★★★½	★★★	★★★	★★★★½	★★★½

PC!	Hrvoje	Goran	Danijel	Damir	Ivan
Alone in the Dark 3	★★★½	★★★½	★★★★	★★★★	★★★★
Descent	★★★★	★★★★	★★★½	★★★★	★★★★
Cyberia	★★★★	★★★★½	★★★★	★★★★	★★★½
Rise of the Triad	★★½	★★★	★★★½	★★★½	★★
Wing Commander 3	★★★★½	★★★½	★★★½	★★★★½	★★★★★
The Daedalu Encounter	★★★	★★	★★★	★★½	★★★½
Dark Forces	★★★★	★★★★½	★★★½	★★★½	★★★★
Discworld	★★★½	★★★★★	★★★★	★★★	★★★½
NBA Live '95	★★★★½	★★★½	★★½	★★½	★★★★
XCOMM: Terror from the Deep	★★	★★★½	★★	★★★★	★★½









BLOOD BOWL

Krvavi Rugby

Krv, smrt i leševi igrača uhvaćenih u varanju. To je nova igra dosad nepoznate kuće Microleague.

Jednog dana, usamljeni Ork naišao je na skrivenu pećinu čiji su zidovi bili prekriveni oklopima, pod popločen mozaicima dok je u samom središtu, na visokom postolju, stajala velika knjiga. Ork je bio preglup da bi razumio tekst, knjige pa ju je odnio starom mudrom patuljku koji je nekako uspio prevesti. Otkrio je kako knjiga sadrži religijsku raspravu te kako potječe iz zemlje Amorice, a posvećena je bogu Nuffleu. I tada saznajemo kako su se skupine ratnika natjecale u međusobnom uništavanju, te da su uz to nastojale postići zgoditak napunjenim svinjskim mjehurom. Pravila su bila u cijelosti obznanjena pa je patuljak postao prvi Sveti Nadzornik lige i nadjenuo si sveto ime Roze-El. Tako je nastala NAF (Nuffle American Football League).

Momčadi mnogih rasa shvatile su kako bi štovanjem novoga boga mogle iskaliti bijes na svojim vjekovnim neprijateljima, nešto zaraditi i pri tom se dobro zabaviti. Ukratko, ovo je uvod u igru Blood Bowl koju je s ploče na računalo donijela softverska kuća MICROLEAGUE. Blood Bowl je zapravo RUGBY u dalekoj budućnosti, u zamišljenom svijetu gdje također postoje vilenjaci, ljudožderi, minotauri, vukodlaci i slične spodobe. Osim njih postoje i raznoliki mutanti koji imaju razne unaprijeđene osobitosti. Na početku možete igrati egzibicionu utakmicu ili pak započeti novu sezonu. Kada započnete novu sezonu, izabirete jednu od osam momčadi. Za razliku od igre na ploči gdje je bilo čak oko četrdesetak momčadi, ovdje ih je svega osam što je ujedno i najveći nedostatak igre.

Svaku rasu predstavlja jedan klub:

1. Gouged Eye - momčad orkova. U početku ismijavan, sada s pravom nosi epitet najboljeg orkovskog kluba. Njihov vođa je Varag Ghoul-Chewer.

2. Elfheim Eagles - momčad vilenjaka. To je relativno mlada momčad (naravno, u vilenjaka je to relativno jer su punoljetni tek sa navršenih 120 godina) a ističe se bacanjima i primanjima lopte te brzinom.



3. Darkside Cowboys - momčad crnih vilenjaka. Kao i njihova braća, dobri vilenjaci, i oni se mogu pohvaliti brzinom. Njihova kombinacija visoke inteligencije, prirodne spretnosti, degeneričnog nasilja i mržnje prema svim živim bićima (osobito prema braći, dobrim vilenjacima) zaslužna je za njihove velike pobjede.

4. Reikland Reavers - momčad, zamislite, ljudi. Odlikuju se dobrom snagom, brzinom, i nadprosječnim bacanjima i dodavanjima. Oni su najolji klub u AFC konferenciji, ako ne i u cijeloj ligi te momčad s najvećim brojem pobjeda i trofeja. Pod vodstvom napadača (Blitzer) Griffa Oberwalda, oni postaju sve jači.

5. Greenfield Grasshuggers - banda entuzijastičnih kepeca. Najslabiji su od svih ponuđenih momčadi.

6. Unerworld Creepers - neobična mješavina Skavena (ogromni štakori) i goblina. Jako su brzi, nisu baš jaki, hvatanje i bacanje im je prosječno a odlikuju se izrazitom pokvarenošću.

7. Champions of Death - momčad nesvakidašnjih stvorova (mumije, kosturi, zombiji i dr.) Smatraju ih jačom momčadi iako nisu osobito brzi a bacanje i dodavanje im



GORE:
Ako je sudac ovakav, kakvi su onda igrači !?
LIJEVO:
Pogled iz balona na cijelo igralište i opcije u igri

je gotovo nikakvo. Igraju pod vodstvom trenera Tomolandryja Neumirućeg. Inače, mumije potječu iz piramida u Egiptu gdje dobro plaćeni skauti traže nove (hm, nekoliko tisuća godina stare) igrače - faraone.

8. *Dwarf Giants* - momčad bradatih patuljaka. Odlikuju se izuzetnom snagom. Zahvaljujući mladom treneru Wolfricu i vođi Greenwoldu Grimbreathu, "Divovi" još uvijek postavljaju nove rekorde u ubojstvima i touchdownima. Inače, nije teško uočiti kako pokvarenija momčad ima mnogo veće šanse za pobjedu.

Svaki klub može kupovati vrhunske igrače čije sposobnosti odgovarju njihovoj cijeni (jednostavna formula glasi: dobro=skupo). Nije loše napomenuti kako svaki klub ima drugačiju ponudu igrača. Nakon što ste pogledali svoju ekipu, primjetili ste nekoliko karakteristika i vještina svakog igrača.

Karakteristike su:

1. *MA (Movement Allowance)*- određuje broj polja za koja se možete micati

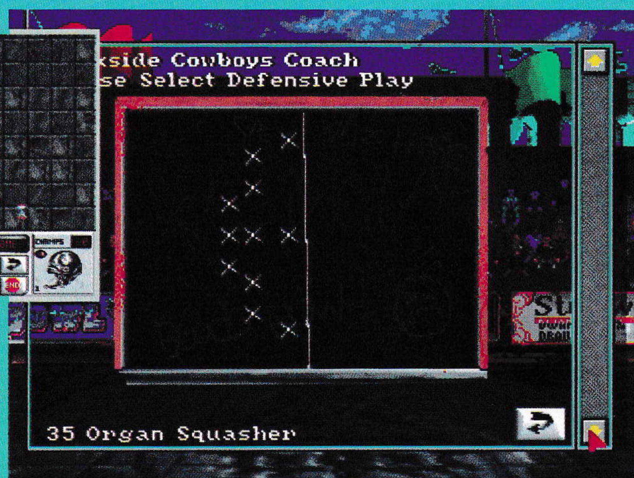
2. *ST (Strength)* - snaga igrača (korisna za udaranje protivnika)

3. *AG (Agility)* - spretnost; važna je za hvatanje i bacanje

4. *AV (Armor Value)* - žilavost (svi znamo što to znači uz napomenu kako ona smanjuje mogućnost smrtnih udaraca).

Tu su još i vještine koje poboljšavaju sposobnost igrača tako npr. Leap (skaknje) omogućuje igraču preskakanje drugih igrača, Pass (dodavanje), veću šansu uspješnog dodavanja, Dodge (izmicanje)... I konačno, vrijeme je za početak





GORE:
Početak utakmice.
DESNO:
Ofenzivne i defanzivne taktike odlikuju se sočnim imenima.

utakmice. Prije početka dva komentatora opisuju stanje na terenu i vremenske (ne)prilike. Prednost se odlučuje bacanjem novčića, a gostujuća momčad bira glavu ili pismo. Momčad koja je izgubila prednost izbacuje loptu na protivničku polovicu igrališta. Tada počinje igra. Pogled na igralište je iz ptičje perspektive. Ekran prikazuje igralište i neke opcije: pregled igrača, statistike, pogled iz zraka (poluvrijeme, vremenske prilike, statistike), centriranje pogleda na loptu, završetak utakmice, izlazak iz igre, kraj poteza. Kliknite na svojeg igrača i dobivate sljedeće opcije: pomicanje, sprint, dizanje (u slučaju da ste završili na podu), preskakanje protivnika, karakteristike igrača, glavni izbornik, bacanje, quick-pass, uzimanje lopte, udaranje s probojem, guranje i nastavak pomicanja, cipelarenje protivnika koji je na podu i kraj poteza. Ako ste na polju uz protivnika te nastojite prijeći na drugo polje, on vas može srušiti. Ukoliko s nekim igračem bezuspješno napadate ili pokušate oduzeti loptu, svi ostali vaši igrači gube potez. Mala ikona s djetelinom služi za podmićivanje sudaca te vam omogućuje ponavljanje neke neuspjele akcije. Postoje dvije vrste udaranja; možete udariti protivnika i stati na njegovo polje ili ga odgurnuti i nastaviti se kretati. Dodavanje lopte vrši se na dva načina; dugačkim dodavanjem bacate loptu preko terena, a kratkim je dodajete susjednom igraču. Neke vještine poboljšavaju bacanje, preskakanje, rušenje i ostalo. Svako poluvrijeme ima osam krugova, a kod neriješenih se rezultata igraju produžeci. Bod se postiže kada igrače koji posjeduje loptu stane na polje protivničke momčadi koje se nalazi na samom kraju igrališta (logično). Zavisno od rezultata, dobijate određene količine novca koji koristite za nabavku novih igrača i eventualno zamjenjivanje mrtvih. Iako igra nije najsretnije prikazana i u mnogim joj slučajevima nedostaje vjerodostojnosti, mnogi će je fanatici Warhammerom rado igrati.

Brattcha Dhobbry

ZAŠTO DA....

Igra je dobra i zabavna ako imate prijatelja s kojim možete igrati (može i preko modema), pravila su uvelike pojednostavljena (što je za rijetke ljubitelje Blood Bowla u Hrvatskoj možda i nedostatak).

IMA LI NE...

Osrednja grafika, loš zvuk, mali broj klubova



Neke momčadi mogu si priuštiti samo patetične igrače poput ovoga.

Bolji plasman = veća zarada = bolji igrači.

Zarađivanjem novca kupujete Star Playere za koje se nikako ne može reći da su stereotipni. No svaka rasa ima svoje poimanje zvijezde. Neke zvijezde ove igre prikazane su na sličicama ispod teksta.









BLOOD BOWL
Microleague

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	56%
Grafika	52%
Igrivost	63%
Ideja	77%

UKUPNO 66%

Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 21 MB HDD

TOP 50

1. Mortal Kombat 2	26. Xenon 2 Megablast
2. Civilization	27. Alone in the Dark
3. Monkey Island	28. Red Baron
4. Elite	29. Lands of Lore
5. Pirates	30. U.S. Navy Fighter
6. Sensible World of Soccer	31. Rise of the Triad
7. Wing Commander 3	32. Ultima Underworld 2
8. Lotus Turbo Esprite 2	33. Panzer General
9. Flashback	34. Rebel Assault
10. Prince of Persia	35. X-Wing
11. Wings	36. Global Gladiators
12. Doom	37. Aces of the Deep
13. Aladdin	38. Universe
14. Doom 2	39. Litil Divil
15. Tie Fighter	40. System Shock
16. Superfrog	41. The Lost Vikings
17. Quarentine	42. Hokum KA 50
18. Heretic	43. Indycar Racing
19. Dune 2	44. Nascar
20. Terror from the Deep	45. TFX
21. Colonization	46. Comanche
22. Beneath a Steel Sky	47. Final Fight
23. Descent	48. Moonwalker
24. Loom	49. TIM 1
25. Super Cars 2	50. Nicky Baum

PC

1. (1.) Alone in the Dark 3
2. (6.) Super Street Fighter 2 Turbo
3. (3.) XComm: Terror from the Deep
4. (2.) Descent
5. (5.) Mortal Kombat 2
6. (4.) The Big Red Adventure
7. (---) Flight of the Amazon Queen
8. (5.) Rise of the Triad
9. (9.) Terminal Velocity
10. (---) Warriors

PC CD ROM

1. (1.) NBA Basketball Live
2. (4.) Wing Commander 3
3. (3.) Cyberia
4. (2.) The Deadalus Encounter
5. (8.) Discworld
6. (7.) Dark Forces
7. (5.) Woodruff and the S. of A.
8. (---) Lost Eden
9. (6.) Nova Storm
10. (---) The Last Dynasty

AMIGA 500

1. (1.) UFO: Enemy Unknown
2. (2.) All Terrain Racing
3. (3.) Sensible World of Soccer
4. (5.) Mortal Kombat 2
5. (4.) Time Keepers
6. (---) Super Street Fighter 2 Turbo
7. (7.) Kiros Quest
8. (---) Brutal: Paws of Fury
9. (10.) Ruff'n'Tumble
10. (6.) Obsession

AMIGA 1200

1. (1.) Super Skidmarks 2
2. (2.) Pinball Illusions
3. (3.) Bloodnet
4. (7.) Tower of Souls
5. (4.) Colonization
6. (---) Shadow Fighter
7. (---) Biing!
8. (5.) All New World of Lemmings
9. (---) Citadela
10. (8.) Roadkill

DOOM KLONOVI

Usporedbe...

Poljaci napadaju!

Možda se neki od vas još uvijek sjećaju Wolfensteina 3D, on je donio revoluciju u igrama svojim novim pristupom. Nakon toliko godina svih mogućih klonova tog tipa i Amiga je dobila svoje adute.

Poljski programeri, koji su se u početku predstavili sa svojim projektom Za Zelezna Brama (Behind a Steel Door), sada su napravili još neke igre tog tipa, koje rade i na Amigi 500, 1Mb.

Project Battlefield

TSA & Mirage Software napravili su igru u kojoj ste vi policajac u gradu budućnosti. Vaš zadatak je očistiti teroriste iz zamka nedaleko od grada i onemogućiti ih u njihovim terorističkim akcijama. Na početku igre birate veličinu ekrana u kojem će se igra odvijati, a također i koju Amigu posjedujete kako bi se igra mogla prilagoditi vašoj Amigi. Potom možete isključiti ili uključiti zvučne efekte i glazbu (to ne utječe na brzinu igranja) i krenuti u igru. Igra se odvija na ekranu određene veličine (prethodno odabrane) bez daljnje mogućnosti ikakvih promjena, što je i prvi od niza nedostataka ove igre. Ispod ekrana su ikone za energiju, municiju, vrijeme i kartice. Osobito treba pripaziti na energiju jer je možete vrlo lako

LIJEVO: Prozorčić u kojemu se odvija igra.





GORE: Vaš neslavni završetak misije

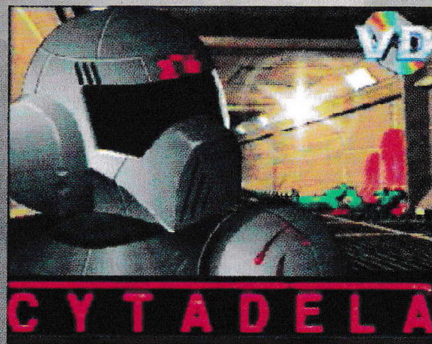
izgubiti jer vaši neprijatelji imaju već na početku širok raspon vrlo opasnih oružja (od nekakvih energetskih kugli do raketa). Ni s municijom ne stojite ništa bolje, malo municije će vas sigurno zasmetati, naročito ako spomenemo da se lik okreće za nekih 30 - tak stupnjeva što onemogućava dobro nišanjenje. Ukoliko se nakon svega ipak odlučite zaigrati ovu igru kojoj je grafika jako loša (a ni zvučni efekti nisu bitno bolji), morate znati da mišem možete pogledati mapu soba kroz koje ste prošli. Usporedimo li ovu igru s već igranim Behind a Steel Door ili Death Mask, možemo slobodno reći da je daleko ispod njih. Loše programiranje nam donosi izvanredno lošu igrivost, tako da na Amigi 1200 s najmanjim ekranom igra neće raditi glatko, što je žalosno ako pogledate Fears koji je u pripremi za ovu jesen (igra dovoljno tečno radi preko cijelog ekrana). I što još reći? Vidljivo je da su ove dvije mlade softwarske grupe još na samim počecima, pa im stoga treba čestitati na trudu ali i očekivati nastavak igre s mnogim poboljšanjima.

BATTLEFIELD
TSA & Mirage Software

- ☑ A500, A500+, A600, A1200 CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	54%
Grafika	43%
Igrivost	36%
Ideja	37%

UKUPNO 41%
Igrano na:
A1200, 2 MB, 3 MB HDD

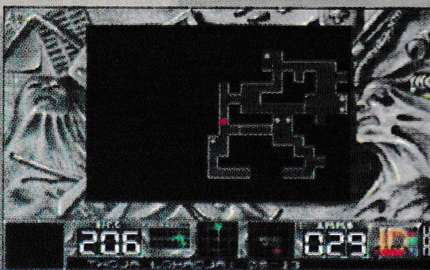


Cytadela

Radnja ove igre odvija se na jednoj istraživačkoj kolonijalnoj stanici na kojoj ste se pojavili nakon što je vaš međuzvjezdani brod, koji se našao u tom sektoru, raznesen raketom ispaljenom sa stanice. Srećom ili ne, vi ste par minuta prije izletili sa svojim malim shuttleom kako biste se spustili na stanicu i



GORE:
Ove zvjerke su vrlo opasne i odnose gomilu energije

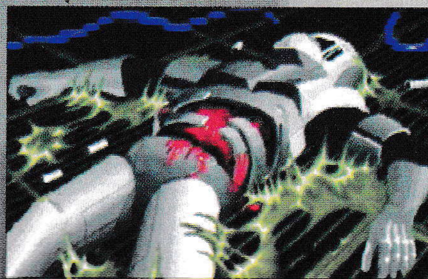


pročavrljali s njenim zapovjednicima. Sada kada je vaš međuzvjezdani brod raznesen u svemirsku prašinu, ne preostaje vam ništa drugo do spuštanja na planetu i krenuti u očiglednu opasnost. Stigavši u stanicu, pravog li veselja, po podovima leže leševi naučnika, stražara...i dok gledate lokve krvi, postajete svjesni kako možda i niste imali sreće... Citadela je treća igra ovog tipa koja dolazi sa poljskog tržišta, a vjerojatno i najbolja. Na samim

Komande:

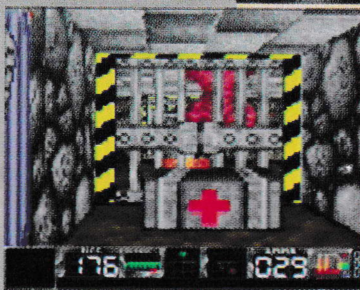
F1-F10	*Promjena oružja*
1-8	*Promjena veličine ekrana*
P-	*Pauza*
D-	*Detaljnost objekata*
F-	*Uključivanje/isključivnje bitmape poda i stropa*
N-	*Promjena veličine ekrana (NTSC/PAL)*
M-	*Mapa*
Space-	*Otključavanje brava*
Return-	*Pucanje*
Num. tipkovnica, Joystick, Miš -	*Komande za kretanje*

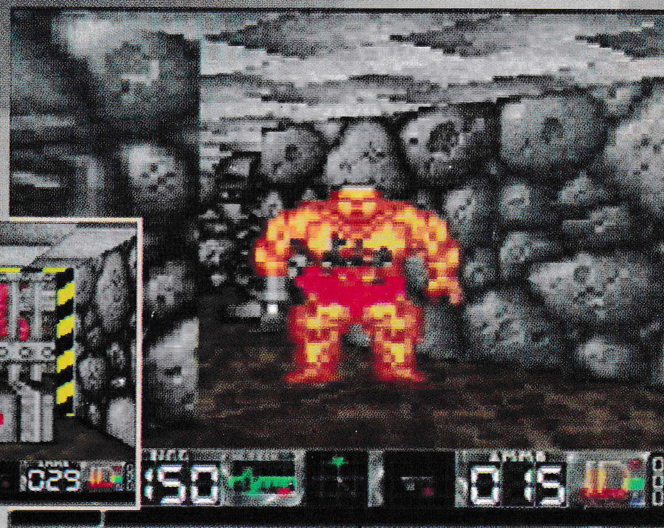
počecima igra sama prepoznaje koje računalo posjedujete, točnije koji procesor, imate li koprocesor, dodatnu memoriju ili možda ubrzivač i automatski se prilagođava. Nakon toga možete odgledati solidno napravljen uvod u igru ili ga prekinuti pritiskom na pucanje. Sada ispred sebe imate izbornik, koji je doduše na poljskom, no to vas ne bi trebalo previše zasmetati jer su poljski i hrvatski bliski jezici. Odaberite veličinu prozora, detalje unutar igre i ostale sitnice koje vam mogu ubrzati igru i krenite. Igra se odvija u određenom ekrančiću ili preko cijelog ekrana, ovisno o brzini prijateljice, a ukoliko na početku niste izabrali baš najsretniju konfiguraciju igre, sami možete izvršiti sva podešavanja. Ovdje se već vidi klasičan utjecaj igara Wolfenstain/Doom tipa, a to je raspored tipaka na tipkovnici, mogućnost kretanja i raznolikost naoružanja. Naravno, sada morate pripaziti na municiju i pronaći neko učinkovitije oružje od obične šake. Preporučljiv je oprez jer su neprijatelji dobro naoružani već na samom na početku igre. Nažalost, ovoj igri nedostaje osjećaj prostorno-



sti, tako da se u uskim hodnicima možete brzo naći zabijeni u zid, što vam izravno smanjuje energiju (vrlo iritirajuće u žaru borbe). Zvukovi, koji bi trebali biti iz daljine, čuju se tako glasno da imate osjećaj kako vam neprijatelj sjedi za vratom, pa ćete se često okretati i gledati iza svojih leđa u strahu da vam se netko nalazi u blizini. Ova igra radi i na najslabijim

DOLJE:
Pomoću kutijica s prvom pomoći možete si povisiti energiju, čak i kad je ona na normalne (početne) visine





CYTADELA

VD & Arrakis Software

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	63%
Grafika	66%
Igrivost	72%
Ideja	35%

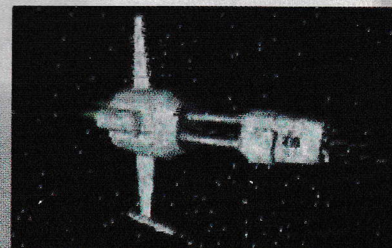
UKUPNO 67%

Igrano na:
A1200, 2 MB, 5 2DD

Amigama, što vas i ne bi trebalo previše radovati jer ćete morati staviti najmanji prozorčić (zaista je premalen) kako bi igra mogla teći glatko.

U usporedbi s dosad napravljenim igrama, ovo je jedna od boljih igara iako moramo reći kako još uvijek ne dostiže buduće projekte Fears i Alien Breed 3D. Arrakis i VD trenutačno su, možemo slobodno reći, najbolja Poljska programerska skupina i mi vjerujemo da im je budućnost osigurana i na Zapadu. Vjerujemo da će ova igra biti otkupljena od nekih većih zapadnih producentskih kuća jer bi, uz malu doradu, mogla prodrmati Amigino tržište barem u vremenu dok čekamo na Fears i Alien Breed 3D koji se neće moći igrati na Amigama bez AGA čipseta.

Silvano Bucić



Poslastica za kolekcionare

Pojavom CD tehnologije na kućnim računalima, otvorena je potpuno nova dimenzija u svijetu kompjuterskih igara.

Tone i tone grafike, zvuka i animacija samo su neke prednosti igara s CD-a prema onim drugima. No, većina igara još nije dorasla CD-u, pa je taj medij ostajo prilično neiskorišten. Iako treba imati materijala za ispuniti gotovo 650 megabajta prostora na jednom CD-u, samo ga je mali broj igara uspio iskoristiti do maksimuma. Jedan takav CD izdao je i Gremlin software, softverska kuća poznata po igrama Zool, Lotus i Nigel Mansell's world championship. I upravo te legen-darne igre nalaze se na ovom CD-u. No, krenimo redom. Cijeli paket dolazi u lijepo dizajniranoj kutiji u kojoj se, osim samog CD-a nalaze i priručnici o svakoj igri, uputa za instalaciju i registracijska kartica koju biste trebali ispuniti i poslati u Veliku Britaniju. Na cijelom CD-u nalaze se tri poddirektorija u kojima se nalaze igre i instalacijski program. Nakon instalacije dobivate u svakom direktoriju kojeg ste zadali da se u njega instalira igra po jedan batch file, kojim, kada pokrenete, startate igru s CD-a.

Prva igra je Zool. Legendarni svemirski mrav slupao se u svom svemirskom brodu, našao se u



N-toj dimenziji, a zadatak mu je da uništi Kroolovu vojsku koja je zauzela 5 različitih svjetova, i vrati se doma (tako kaže strip u priručniku). Svaki od tih svjetova je za vas posebna misija koju morate završiti da biste, kada ih sve završite, vratili u rodni kraj.

Druga igra je Lotus 3, trkača igra u kojoj vozite jedan od tri ponuđena sportska automobila, na 13 staza, uz mogućnost igranja jednog ili dva igrača. Bila je to jedna od prvih igara za PC s tako "dobrom" grafikom i igranja u dvoje.

Da šećer dolazi na kraju, potvrđuje treća igra, legendarne formule, Nigel Mansell's World Championship. Prava poslastica za ljubitelje utrka. Više od 20 staza, po raznim vremenskim uvjetima, mogućnost mijenjanja dijelova vašeg bolida i jako dobra grafika, jedni su od razloga za nabavku ove igre. Svaka od ovih igara, podržava većinu zvučnih kartica, pa ćete pucanje, škripu guma i brujanje motora čuti i kroz vaše zvučnike. Na kraju, za sve kolekcinare preporuka da obavezno nabave ovaj CD, na kojem se nalaze 3 legendarne, još uvijek jako dobre i rado igrane. Za one druge koji ne posjeduju CD-ROM ili im je previše dati nešto više od 100 kuna koliko će paket stajati, nažalost neće moći igrati igru jer se može pokrenuti samo i jedino s originalnog CD-a.





Emil Marmelić

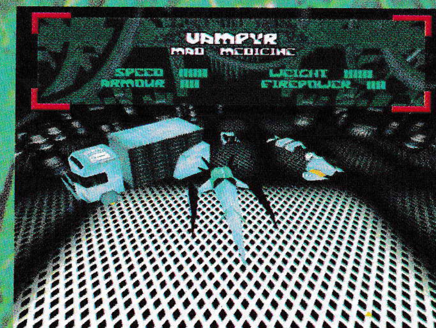
Ime:	*CD3*
Izdavač:	*Gremlin Graphics*
Ustupio:	*Unitrend d.o.o.*
Cijena:	*109 KN*



HI-OCTANE

Brza smrt

...raznesene konzerve.....zvuk motora.... Hmmmm— gdje sam to već čuo?





Kada je Bullfrog predstavio svoj novi projekt od kojeg bi se svi ljubitelji auto-trka trebali smrznuti na mjestu, mnogi (moram priznati i ja) su zapanjeno zurili i slinili na slike u stranim časopisima, sjajnim reklamama i sličnim tričarijama za koje se, gore navedeni proizvođač, dobro pobrinuo. No, kad sam ga napokon dobio u ruke, imao sam živi dokaz da ne nikad ne vjerujem šarenoj foliji. No krenimo od boljeg dijela...grafike. Za početak moram priznati da je gore navedena pojedinost u Hi-octane-u zaista lijepa. Od magle na cesti do prekrasnih. pozadina i eksplozija, detalj u igri su na visokom nivou. Pri tome je dodana i mogućnost igre u SVGA modu što je također pohvalno. Igrivost Hi-o-a je pojedinost koja ima visoki utjecaj na ukupan koncept. Iako je način kontrole vozila kojeg izabirete između šest postavljenih prilično nespretan i trapav, faktor zaraznosti je prilično visok tako da se igra može i prihvatiti kao pristojna zabava. Iako bi mali broj staza nekim igračima bio dovoljan razlog da ga odbace, Hi-Octane će imati svoj klub ljubitelja kojima to očito neće smetati. Oslonac u igri je lijepo urađen. Izveden je u dobrom First Person Perspective okružju, ekran za vrijeme vožnje je izveden u obliku futurističkog holo-ekrana na kojemu je tabularno prikazan vaš status (krugovi, pogodci, šteta, oružje, gorivo i sl.). No ipak, igra ima i svoje nedostatke. Kako stvari stoje, igrajući, obuzeo me strahovit osjećaj da se utrkujem s duhovima. Naime, u dijelu igre kada izvedete "bliski susret" (čitaj: sudar) s protivnikom, jednostavno ćete proći kroz njega kao da je sačinjenim od ektoplazme. Staze su prilično loše osmišljene, tako da ni u tom pogledu igra nije nešto posebno. Zvuk u igri je loš, tako da ćete ako pažljivije slušate doći do laganog zaključka da u cijeloj igri imate jednu jedincatu melodiju. Tko želi svih šezdeset i šest krugova slušati jednu te istu stvar? Osobno sam je ugasio već nakon dva sata igre. No, ipak moramo ponoviti da je brzom animacijom i non-stop akcijom, Hi-Octane postigao mnogo, te da će ljubitelji megarace-a i Slipstream-a (khm) biti potpuno zadovoljeni. Ali, kako stvari stoje, Hi-Octane je ipak proizvod kojim je BullFrog ovog puta razočarao mnoge svoje poklonike.... Šteta. Jedina stvar koju ćemo moći raditi do izlaska Magic Carpeta 2, je čekati bolje dane.

Zašto da?
Brza animacija, dobra akcija, lijepa grafika.
Zašto ne?
Nespretna kontrola, loš koncept i nadasve glupa ideja.

Damir Rukavina





LIJEVO:
Odaberite jednu od šest staza za utrkivanje
DOLJE:
Igra u SVGA rezoluciji

HI-OCTANE
Bullfrog

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ✓ MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	57%
Grafika	81%
Igrivost	51%
Ideja	32%

UKUPNO 54%
Igrano na:
PC486/40, 8 MB, CD ROM



Ovoga puta priča nas vodi u kraljevstvo Chaybore gdje se nalazi stijena koja se stoljećima odupire zubu vremena podsjećajući na riječi velikog proroka Maylora koji je prorekao dolazak djeteta, koje će uništiti zlog demona Baalhathroka i tako kraljevstvu vratiti mir i sreću.

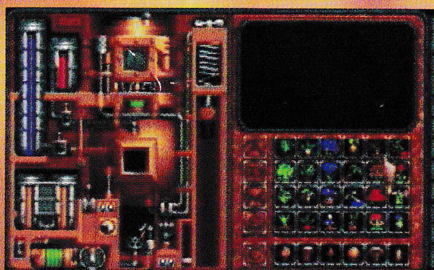
TOWER OF SOULS

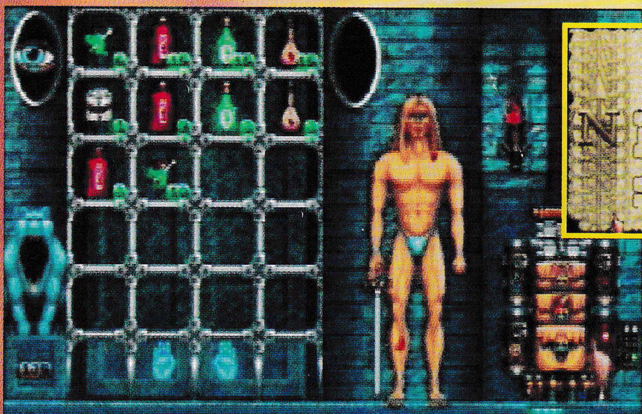
Pakleni toranj

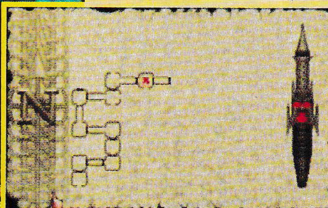
Legenda je govorila o tome kako je Baalhathrok pod okriljem noći uspio ući u sveti krug i ukrasti kristale koji su čuvali kraljevstvo. Upotrijebivši kristale za otvaranje prolaza u svoju dimenziju, uz pomoć sila zla podigao je tvrđavu visoko na planini Izlar. I tako je kraljevstvo Chaybore ušlo u mrak gdje je nada o budućnosti iščezavala kroz vremena u kojima su se stanovnici borili za preživljavanje pod vladavinom crne tvrđave koju su zvali TORANJ DUŠA.

FRP igre oduvijek su privlačile pozornost igrača jer su im omogućavale povratak u prošlost, u vrijeme ružnih zmajeva i lijepih princeza (ili ide obratno) u vrijeme u kojem se, uz pomoć vjernog mača dijelila pravda i spašavao svijet od raznih demonskih sila. Nova se Black Legendova produkcija oslanja na taj, već dobro poznati, recept. Kao što ste i sami zaključili, nalazite se u ulozi djeteta imenom Treeac iz Maylorovog proročanstva, koje treba vratiti kristale, ubiti Baalhathroka i tako spasiti stanovnike Chayborea. Naravno, radnja se odvija tek osamnaest godina poslije. Nalazite se u planini Cushal a prorok Maylore (koji je još uvijek živ?) vas uvjerava kako je vaš zadatak mačji kašalj i kako bi ga on riješio sam ali je prestar i zato upravo vas šalje po kristale. Maylore će vam objasniti kako Baalhathrok jača tako da bi bilo pametno putem gasiti pumpe iz kojih on crpi snagu. Pred rastanak Maylore vam daje dva predmeta: malu kutiju koja je pravi laboratorij i medaljon koji će vam pomoći u uništavanju neprijatelja na dugom putu. Uz pomoć Maylorove stare prijateljice vještice, našli ste se u Baalhathrokovoj tvrđavi i odavde legenda prestaje a akcija počinje.

Lik po ekranu vodite mišem i to kada je kursor u obliku zelene kuglice. Pritisnete li razmaknicu, kursor će promijeniti oblik u ruku i moći ćete koristiti ikone u donjem dijelu ekrana. Prva ikona slijeva je mapa tvrđave. Ona je na početku prazna ali kako napredujete mapa će se iscrtavati pokazujući vam koliko još imate do tornja duša (on je na desnoj strani mape). Pored mape nalazi se medaljon koji vam je dao Maylore. Kada se nađete u prostoriji koja vrvi od neprijatelja, upotrijebite medaljon koji će ih sve ubiti. Medaljon možete koristiti samo kada je crvene boje. Sljedeća ikona je ranac koji će se brzo popuniti. Nakon što ste kliknuli na ovu ikonu, pred vama se pojavio novi ekran. Na lijevoj strani ekrana nalazi se pas otvorenih usta. Sve predmete koji vam više nisu od koristi možete ubaciti u njegova usta, primjetit ćete da se broj, koji se nalazi ispod njega (na početku igre je to 150) smanjuje kako hranite psa. Kada se taj broj spusti na nulu, umjesto broja pojavit će se disketa koja vam, ako na nju kliknete, koristi za snimanje pozicije. Ako nemate puno stvari za bacanje onda, umjesto stvari, psu u usta možete bacati i novce koje dobijate kada ubijete







GORE:
Mapa zamka.
LIJEVO:
Pomoću ljekovitih trava i zavoja zaliječite rane svom ratniku

nekog od neprijatelja. Na desnom dijelu ekrana nalazi se slika Treeaca u oklopu, svaki dio oklopa je zamjenjiv, pa tako kada nađete neko bolje naoružanje od Treeacovog mača lako ga možete zamijenti. Desno od Treeaca nalazi se slika ranca koji je podijeljen na lijevi dio, sredinu i desni dio. Na lijevom dijelu nalaze se dvije torbice, u gornju torbicu dolaze razni preparati koji će vam pomoći u pravljenju čarolija (ovdje se nalaze već gotove čarolije u obliku raznih prstenova i bočica). U donju torbicu dolaze razni alati kao što su ključevi, instrumenti za obijanje brava i naravno vrećica s novcem. Ako tijekom igre nađete bilo kakav smotuljak, torbicu ili vrećicu, klliknite desnom tipkom i možete pogledati što se nalazi unutra. Na srednjem dijelu ranca, na samome vrhu, možemo vidjeti mapu. Ispod mape se nalazi mala kutija koja će poslužiti kao mali kemijski laboratorij za pripremanje čarolija od biljaka koje ćete nalaziti tijekom igre. Prvi džep ispod kutije služi za epruvete koje su napunjene tekućinom koju koristite kako biste napravili čaroliju. Drugi džep je Treeacu najdraži jer se u njemu nalazi klopa. Treeaca treba povremeno hraniti i to tako što uzmete hranu iz ovog džepa i prinesete je ustima. Kada Treeac više ne bude mogao jesti počet će jaukati (ista stvar je i s vodom). Treći i posljednji džep je onaj u kojem se nalazi oružje kojega će biti malo u igri. Na desnom dijelu ranca gornje torbice Treeac će stavljati biljke i gljive, a u donju torbicu bočice i preparate koji će mu izliječiti rane. Liječenje se odvija isto kao i hranjenje samo što lijek stavljate na ranu (nije važno koji lijek upotrebljavate). Naravno, koristit ćete onaj lijek kojeg najviše imate a ako vam ponestane lijekova možete upotrijebiti i biljke iz gornjeg džepa ali pripazite jer mu neke biljke mogu smanjiti broj ozljeda na tijelu a neke i povećati. Ispod ranca nalazi se postolje za epruvete koje morate imati ako želite praviti čarolije. Za izlazak iz ranca kliknite mišem u desni gornji kut. Na glavnom ekranu, pored ikone ranca, nalaze se Treeacove ruke i glava. U slučaju da su ozljede na Treeacovom tijelu smrtonosne, vidjet ćete to na ovoj







DESNO:
U zamku ćete naići na različite zamke i protivnike, počistite ih mačem i čarolijama ili ih zaobiđite

slici jer će se njegova glava pretvarati u kostur i naravno, ako ne djelujete, Treeac će umrijeti, a koliko pak puta on može umrijeti ovisi o njegovom džeparcu. Dakle, koliko imate novaca toliko puta imate pravo umrijeti (kakav materijalizam!!). Svako Treeacovo uskrsnuće koštat će vas 100 zlatnika. Zadnje ikone su za čaroliju. Ovdje možete birati koje čarolije želite koristiti a podijeljene su na:

A - čarolije za ubijanje neprijatelja
D - za obranu
M - za liječenje
E - za hranu.

Onu čaroliju koju ste izabrali možete vidjeti u knjizi s lijeve strane a upotrijebiti ju možete pritiskom na desnu tipku miša. U dvorcu, kao i u svakom drugom, ima puno zaključanih vrata i raznih škrinja, tako da ćete stalno morati koristiti instrumente za obijanje brava. Brave obijate na sljedeći način: kada kliknete na vrata pojavit će se uvećana brava i oko nje vaš priručni alat. Ako imate ključ za ta vrata onda će on već biti u bravi a vi trebate samo pomaknuti mišem udesno ili lijevo kako biste ih otključali a ako se tada začuje Treeacovo jaukanje onda počnite okretati u drugu stranu. Ako pak nemate ključ onda krenite u obijanje; kliknite na prvi instrument s lijeva, polako mičite mišem lijevo i desno uz rub brave dok se ne začuje škljocaj iz brave, a tada polako počnite gurati mišem prema vrhu brave sve dok se ne pojavi uvećani instrument i zatim ključem okrećite desno ili lijevo dok se vrata ne otvore. Da biste bili sigurni da ste na pravome putu, instrument koji je u bravi mora pocrniti i tek tada počnite s podizanjem instrumenta prema vrhu brave. Ako se instrument nikako ne može zacrniti, pokušajte s drugim i zapamtite - svaka brava se može obiti s tim instrumentima, treba samo malo iskustva i strpljenja. Neprijatelja u dvorcu ima puno, od onih sporih i slabih do brzih i moćnih. Treeac pri tamanjenju neprijatelja može koristiti mač koji je slab ili čarolije kojih na



početku igre nema tako da ih morate koristiti uravnoteženo i smišljeno. Dvorac je prepun tajnih prolaza koji se otvaraju ako nagazite na labavi kamen na podu ili pomicanjem neke, teško uočljive, poluge na zidu. Kako se krećete kroz dvorac, trebate gasiti pumpe na koje nailazite a one se gase kombinacijom pomicanja polugi (nije teško ali priznajte, čovjek se tome treba dosjetiti). Grafika je zgodna, likovi su veliki, predmeti dosta lako uočljivi dok je glazba u igri super i puno doprinosi atmosferi (osobito dok se šetate mračnim dvorcem tražeći tajne prolaze i poluge).

Tower of Souls je zaista dobra igra i sigurno nećete zažaliti utrošeno vrijeme pred užarenim ekranima. Krenite u akciju, uništite demona, spasite kraljevstvo i tko zna - možda za nagradu osvojite kakvu lijepu princezu.

Dejan Brnić

TOWER OF SOULS
Black Legend

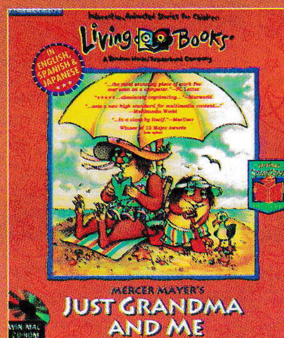
- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	73%
Grafika	82%
Igrivost	84%
Ideja	69%

UKUPNO 81%
Igrano na:
A1200, 2 MB, 4 MB HDD

DOBRODOŠLI U SVIJET ŽIVIH KNJIGA!

Kako izgledaju slikovnice ili dječje priče to svi znamo, ali kako to izgleda na računalu, kada vam umjesto bakinog glasa odzvanjaju raznoliki zvukovi i melodije, likovi međusobno razgovaraju, plešu i pjevaju dok vi "listate" stranice jednostavnim pritiskom miša prikazuju "žive slikovnice". Edicija "LIVING BOOKS" namijenila je svoje naslove najmlađim korisnicima računala vješto spojivši učenje i zabavu. Ukratko, radi se o pričama od kojih svaka ima svog pripovjedača. Zvukom i tekst koji se pojavljuje na ekranu i bojom označava izgovoreni dio priče ili dijaloga. Namijenjene učenju engleskog i španjolskog jezika ove priče imaju višestruku namjenu; naučiti jedan od dva ponuđena jezika (pravilan izgovor i pravopis) i uz to se dobro zabaviti. Kada govorimo o zabavi - nje će biti u izobilju, a što se sve može dogoditi najjednostavnijim pritiskom miša na raznolike predmete, životinje i biljke, najbolje da otkrijete sami.



AVANTURA NA PLAŽI

I odlazak na plažu može postati avantura ako su tu mali Critter i njegova dobra baka. Nježna priča o dječjem otkrivanju svijeta koji ga okružuje kroz niz smiješnih i simpatičnih situacija. Što učiniti kada vjetar odnese suncobran, papirnati zmaj sleti na glavu slučajnog prolaznika a baku zatrpate pijeskom?!



ALGORITAM MULTIMEDIA CENTAR
TEL.428-189

330,60

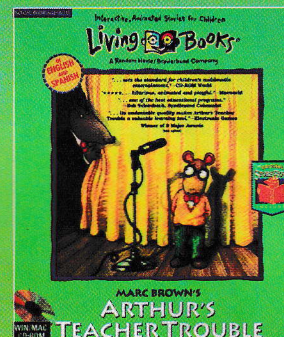
UPORNOST SE ISPLATI

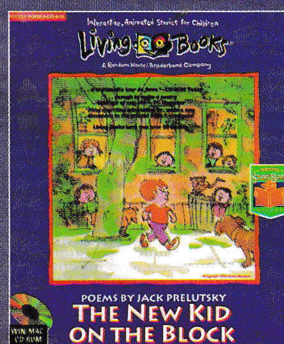
Počela je nova školska godina. Artur dolazi u školu i prepun straha upoznaje novog, strogog profesora i već prvog dana saznaje kako se mora pripremiti za ispit znanja. Kako naučiti engleski i pobijediti na školskom natjecanju? Naučite s Arturom nove riječi, njihov izgovor i pravopis i pobijedite znanjem!

330,60

ALGORITAM MULTIMEDIA CENTAR
TEL.428-189







18 URNEBESNIH PJESAMA

Jack Prelutsky već godinama razveseljava djecu svojim pjesmama. Ova, neodoljiva zbirka sadrži 18 pjesama te potiče djecu na učenje značenja riječi. Učenje je prilagođeno djetetu, pa tako ono možete ponavljati omiljeni dio pjesme, vraćati se na njega ili ga jednostavno preskočiti. Fraze i cijele rečenice mogu se individualno istaknuti, a simpatična animacija predstavlja njihovo značenje.



ALGORITAM MULTIMEDIA CENTAR
TEL.428-189

330,60

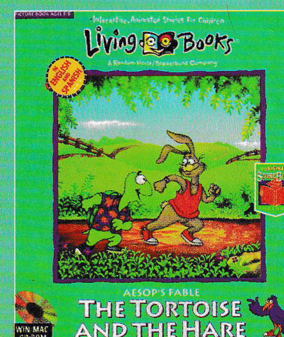
SPORI ZEC I BRZA KORNJAČA

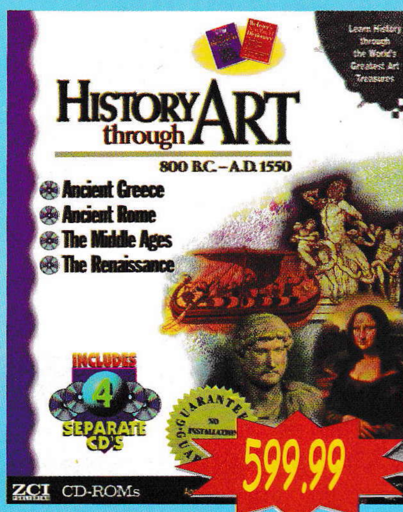
Klasična priča u zecu, kornjači i njihovom nadmetanju. Tko pobjeđuje; brz i brzoplet ili spor, uporan i mudar otkrit ćete u prelijepoj i poučnoj priči, prepunoj iznenađenja, humora, raznolikih likova i lijepe glazbe.

330,60

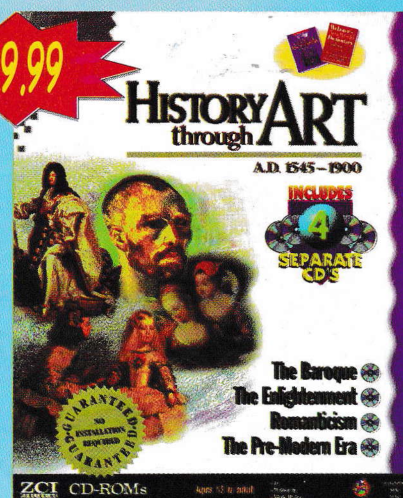
ALGORITAM MULTIMEDIA CENTAR
TEL.428-189







HISTORY THROUGH ART



Nekada davno, (za kompjuterske pojmove) još možda prije dvije ili tri godine, za svaki ste željeni podatak morali zasući rukave i upustiti se u beskrajno listanje i traganje po različitim, debelim i teškim enciklopedijama, a da u uspješan ishod potrage niste mogli biti sigurni. Na svu sreću, vremena su se promijenila. Danas je dovoljno uključiti računalo, ubaciti odgovarajući CD ROM i u tren oka traženi je podatak na vašem monitoru. Najpoznatija softverska tvrtka koja se bavi ovakvim stvarima je svakako Microsoft i njihova "Home Series" (kućna serija). No, pojavila se i druga američka tvrtka (ZCI) koja se na vrlo kvalitetan način bavi istim poslom. I zato njihovom izdanju djela HISTORY THROUGH ART treba pokloniti dužnu pažnju. Nemojte biti skeptični. Iznenadit ćete se njegovom kvalitetom.

Taj komplet dolazi u dvije zasebne kutije (prodaju se i odvojeno) u kojima se nalaze četiri CD-a, od kojih svaki predstavlja pojedino umjetničko razdoblje; antika, umjetnost starog Rima, srednji vijek, renesansa, barok, prosvjetiteljstvo, romantizam i pred-moderno doba, što pokriva vremenski period od 800. godine p.n.e. do 1900. godine naše ere. Svako to razdoblje predstavljeno je multimedijalnom prezentacijom kroz koju vas vodi muški, a zatim još ugodniji ženski glas i odgovarajuća ambijetalna ili klasična glazba s cjelokupnim trajanjem prezentacije duljim od 30 minuta po jednom CD-u. U donjem lijevom uglu imate prekidače kao na klasičnom video-rekorderu, a u svakom trenutku možete dobiti opciju da krenete direktno na npr. pitanja i obrazloženja vezana uz temu koja se upravo prikazuje, zatim na povećanje ("full screen") više od 600 slika umjetničkih radova, ili otići u Webster's New World Dictionary koji sadrži preko 150.000 riječi i definicija i tu potražiti odgovarajuće sinonime, pojmove ili čak vidjeti i čuti kako se svaka riječ točno piše i izgovara. U slučaju želje za provjerom vašeg znanja možete izabrati opciju kviz, te kroz pitanja i odgovore vidjeti koliko ste gradiva savladali. Još jedna zanimljivost vezana uz ovaj paket je njegova višestruka kompatibilnost. Naime, na svakom pojedinom CD-u nalazi se Windows, DOS i Macintosh verzija. Za PC kompatibilno računalo minimalna konfiguracija je 386/33, 4MB RAMA, single speed CD ROM i SVGA grafička kartica (640x480 u 256 boja). Uz sve ovo bitna je još jedna stvar; sat-budilica koju postavite na stol ispred sebe, jer uz ovaj proizvod sati prolaze kao minute, pa neka vas zvonjava nakon određenog vremena ipak vrati u pravi svijet.



Hrvoje Kablar

Shadow Fighter

Borac u sjeni

Nakon toliko već viđenih borilačkih igara Gremlin, poznati tvorac trilogije Lotusa i niza drugih odličnih igara, odlučio je još malo prodrmati tržište.

Kao kod većine uličnih borbi, ni ova nema neku osobitu priču. Klasika već poznatih priča (Mortal Kombat, Street Fighter) svima je već dobro znana: borci su se morali zateći na jednom mjestu, zvanom Zemlja, pa čak i oni iz Svemira a svaki od njih dolazi na turnir s dobro zadanim ciljem. Neki, poput policajca Jurgena, ovdje su se došli sukobiti sa svojim starim neprijateljima i naravno, pobijediti. No, kako se već duže vrijeme ovakve igre ne ocjenjuju po svojoj ideji i priči, isprobajmo žar prave borbe. Prvo što možete zamijetiti pri početku igranja je šarenilo pozadine, koja je napravljena (napokon se netko dosjetio) u 256 boja, a i neki likovi se miču u pozadini što povećava dinamiku borbe. Likovi su prilično krupni i detaljno nacrtani te je svaki potez, pa čak i onaj specijalni, vrlo lako izvediv uz pomoć vašeg joysticka. Svaki lik ima u prosjeku 3 specijalna poteza i oko 10-tak standardnih udaraca, što pridodaje zanimljivosti igranja. Igra sadrži čak 16 likova (17 ako računamo i protivnika za treniranje), koje možete birati ovisno o težini nivoa koji ste izabrali (easy - prvih 6 likova) i 13 lokacija. Jedna od zanimljivosti je protivnik za treniranje koji se prvi puta koristi u ovakvim igrama i koji je čak vrlo maštovito napravljen u stilu crtanih filmova (može vas udariti ogromnom šakom). Atmosfera u igri je vrlo dobra, a ni kvaliteta zvukova ne zaostaje za ostatkom igre. Kroz igru vas prati glazba, za svaku pozadinu druga glazbena podloga a tu su i solidni zvučni efekti. I na kraju bih napravio par usporedbi sa sličnim i vrlo uspjelim igrama ovog žanra. Pogledavši šarenu i lijepo nacrtanu pozadinu, nisam mogao a da se ne prisjetim igre Body Blows koja je čak imala i ljepšu pozadinu i za koju vjerujem kako bi postala hitom da joj likovi nisu progutali metlu. Ovdje se nešto u pozadini i miče, što nije napravljeno niti u jednoj borilačkoj igri za Amigu do sada. Mora se priznati kako likovi nisu kao oni u Mortal Kombatu, gdje se prilično osjeća "život" u liku, no ti su likovi ionako digitalizirani živi glumci pa bih ih radije usporedio sa Street Fighterom koji je do ove nove verzije imao krupne, lijepe likove. Usput, SSF2T je sa svojim likovima, koji nisu veći od 3 cm na ekranu, pravi horor (dobri stari dani international karatea). Ova, dobra mješavina Street Fightera (starog) i Body Blows nam dolazi na 4 diskete i može se instalirati na hard disk.

Silvano Bucić i Zvonimir Štrucelj

Ovo su neki od likova koje možete izabrati ovisno o nivou težine igre: Electra(Easy), Salvlador(Medium), i Toshio(Hard)















DOLJE: Najpametnije je najprije izvježbati udarce na lošijem protivniku

SHADOW FIGHTER
Gremlin Interactive

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	76%
Grafika	79%
Igrivost	82%
Ideja	44%

UKUPNO 79%
Igrano na: A 1200, 2 MB, 4 2DD

Wilhelme, Wilhelme!!!

Bio je to još jedan od onih dosadnih ljetnih dana koje bi provodio u svome uredu provjeravajući gomilu papira koja je prekrivala radni stol. U poslu me prekine poručnik Seymore donoseći vijesti o tome kako je naš stari znanac Wilhelm opet napravio neko sra... No, ovoga puta situacija je bila previše ozbiljna. Dvadeset nuklearnih naprava bilo je smješteno u četiri različite vremenske zone povijesti čovječanstva. Istog trenutka uvidio sam da je ovo posao za nas, vremenske čuvare.

Time Keepers su proizvod Vulcan Softwarea, koji je sigurno svim amigašima poznat po svojim Valhallama. Zapravo, hmm koje li slučajnosti, ova igra je dosta slična svojim prethodnicima. Tako i ovdje vodite hrpu škvadre koja je slična malome princu od Valhalle, naravno i ovdje je pogled Božjim očima, tj. odozgo. No, ipak postoje i neke razlike, u Valhalli ste malog princa vodili joystickom dok vam je ovdje na raspolaganju četrnaest likova koje kontrolirate mišem i uz pomoć ikona koje se nalaze na dnu ekrana. Igra se sastoji od četiri nivoa, tj. četiri vremenske zone u kojima su postavljene bombe (one su u Belgiji 2 milijuna godina pr.n.e., u Engleskoj u srednjem vijeku, u Vijetnamu godine 1975. i negdje u Svemiru godine 2001. Svaki od ovih četiri nivoa sadrži još četrnaest podnivoa koji su u igri predstavljeni u obliku sličica pri vrhu ekrana. Od vas se očekuje da svoje ljude (koji zapravo i nisu ljudi), odvedete do teleporta (koji i ne izgleda kao teleport već kao narančasti krug) i tako svoje ljude prebacite na drugu lokaciju na kojoj morate napraviti isti posao. Teleporti se obično nalaze pri vrhu lokacije i teško su dostupni, može ih biti više od kojih je obično samo jedan dostupan, a koji je pravi to je na vama da otkrijete. U igri će se pojavljivati i neke druge zgodne stvarčice koje će vam možda pomoći ali će vam sigurno zagorčati igranje. Jedna od takvih naprava je još jedan teleport samo što ovaj služi za prebacivanje unutar nivoa, na neke nepristupačne lokacije. Kod korištenja ovog teleporta pripazite na mjesto gdje će vas prenijeti jer vas uvijek prenese malo više ulijevo. Kakva bi ovo bila logička igra da nema raznih zamki i smicalica, zatvorenih vrata s kojima ćete se dobro namučiti dok ih sve ne pootvarate i ne napravite sigurni put kojima će ostatak vaše grupe proći do teleporta. Inače, vrata otvarate uz pomoć ikone ključa. Pripazite i na to da kad koristite ovu ikonu da uvijek dođe okomito na predmet na kojem želite upotrijebiti ključ. Neprijatelji su nešto čega u ovoj igri ima napretek, na svu sreću oni su nepokretni, ali su zato smrtonosni i imaju oštre zube. Neprijatelji su obično postavljeni tako da vam blokiraju prolaz na neko važno mjesto, upravo zato su programeri izmislili onu ikonu koja ne sliči ni na što dosad viđeno, ali eto, ona je tu da vam pomogne (s)maknuti mrskog neprijatelja. Ova akcija uništavanja neprijatelja je prilično surova jer vi ga ubijate pjevanjem, barem mislim da je to pjevanje, nakon čega žrtva eksplodira od muke. Što se tiče terenskih prepreka postoje prepreke koje će se moći preskočiti i naravno one druge. Preskakati možete prepreke veličine jednog kvadrata, možete preskakivati rupe, mine, rijeke, ograde i sve što vam zasmeta. Grafika i zvuk u igri su zadovoljavajući, a što se igrivosti tiče mogu reći kako bi ona bila puno veća da su nivoi malo (puno) raznolikiji a ovako hrpa sličnih nivoa može djelovati deprimirajuće. No, svejedno za sve ljubitelje logičkih igara Vulcan Software je napravio dobru igru.

Dejan Brnić

TIME KEEPERS
Vulcan Software

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	67%
Grafika	69%
Igrivost	64%
Ideja	71%

UKUPNO 69%
Igrano na: A 1200, 2 MB, 3 2DD

TIME KEEPERS

Od kamenog kotača do razbijenog atoma

CIVILIZ

Civilization je jedna od rijetkih igara koja vam pruža različite mogućnosti igranja a time i različite mogućnosti završetaka. Zato morate sve dobro isplanirati i odlučiti se za strategiju koja vam najviše odgovara.

Naravno, ako prvi put igrate Civilization to nije moguće odrediti jer ne znate što vas u igri očekuje ali, ništa ne brinite, zato smo mi ovdje. Prije svega, odaberite svoj tip politike. Zašto se ne biste prvo tehnološki razvijali, radeći u miru s ostalim narodima, a ako vas netko napadne (recimo s Knights) vi mu uzvratite nečim modernijim (npr. s Artillery). Ako mir nije ono što vam odgovara, osobito jer se na težim nivoima drugi narodi razvijaju brže od vas, onda proizvodite vojsku i napadajte ih. Za tehnologiju se ne brinite. Iz svakog grada možete jednom ukrasti tehnologiju (kako i čime reći ćemo kasnije), a nakon toga ga osvojite. Pri svakom zauzeću grada dobijete dio novaca iz neprijateljskog budžeta i popis tehnologija koje vi nemate što vam omogućava odabir onoga što vam najviše odgovara. Prije svega treba spomenuti da na poljima oko grada možete prikupljati male štitove koji služe za izgradnju, listiće koji su zapravo hrana i strelice koje označavaju trgovinu. Njihovom raspodjelom dobivate novčiće, žaruljice (za znanost) i dijamante (za zadovoljstvo građana).



Za brz razvitak (na početku igre) od izuzetne je važnosti napraviti što veći broj Settlersa (naseljenici). To su jedinice specijalizirane za gradnju cesta i željeznica, navodnjavanje polja, kopanje rudnika, čišćenje zagađenja i podizanje malih utvrda. Settlersi jedini mogu osnovati grad (opcija Found City). Dok vam je tip vladavine Despotizam ne radite polja s navodnjavanjem (Irrigation) jer na njima nećete dobiti niti jedan izvor više, a potrošit ćete dragocjeno vrijeme. Ali, zato su korisne ceste (Roads) koje, osim što povećavaju trgovinu, na polju na kojem su izgrađene omogućavaju prolazak jedinica. Bitno je povezivati vlastite gradove kako bi grad iz pozadine mogao brzo biti od koristi napadnutom gradu. Na početku napravite što više malih gradova (5 ili 6) jer ćete tako UKUPNO dobivati više novčića i žaruljica bez obzira na činjenicu da su vam gradovi manji od njihovih. Kod ove će veličine gradova dolaziti i do nezadovoljstva stanovništva za čije je smirivanje preporučljivo izgraditi hramove ili povećati porez na luksuz (svakih 20% vrijedi 1), a u kasnijoj fazi igre gradite crkve. U svakom je gradu potrebno držati barem jednu jedinicu kako zbog zaštite od nepoželjnih, slučajnih "turista" tako i zbog činjenice da narodi međusobno mogu razgovarati samo preko jedinica. Na samom početku izgradite Militiu jer vam je to jedino omogućeno i požurite otkriti kotač (Wheel) čime dobivate na raspolaganje Chariot jačinom napada 4. Nakon toga otkrijte lončarstvo

Tip tla	M	B
Arktički	2	0%
Pustinja	1	0%
Šuma	2	50%
Travnjak	1	0%
Brdo	2	100%
Prašuma	2	50%
Planina	3	200%
Ocean	1	0%
Poljana	1	0%
Rijeka	1	50%
Močvara	2	50%
Tundra	1	0%

Legenda: M=koliki broj poteza oduzima, B=bonus na obranu

(Pottery). Time dobivate mogućnost gradnje žitnica (Granary). Žitnice su najosnovnija građevina jer drže zalihe hrane, a za vas je to važno jer će gradu trebati upola manje vremena da se razvije za jedan stupanj. Svaki stupanj više znači jedno polje više koje možete koristiti. Grad sa stupnjem 20 imat će iskorištena sva polja u okolici grada. S početnih 10.000 stanovnika grad može postići čak preko 8.000.000 stanovnika ako mu stupanj razvoja pređe brojku 40, no to ne očekujte u normalnoj igri, a osobito ne ako ste početnik. Ako ste vojni tip, stavite izgradnju Baraka (Barracks) iz kojih novoizgrađena jedinica izlazi kao Veteran, a to znači da ima poboljšan napad i obranu za određeni postotak. Veteran možete postati čim uništi prvu jedinicu no to ponekad nije najspretniji način. Treba spomenuti još jednu specijaliziranu jedinicu - Diplomat. Vrlo je važna i korisna jer uspostavlja kontakt s nekim narodom, pa tada imate sve potrebne informacije o njemu (količina novca, broj vojnih jedinica, tehnološki razvitak, tip politike itd...). Osim toga, on je zaslužan za krađu tehnologije ili neki razrušeni objekt u gradu, može



LIJEVO: Unutar svakog grada možete podešavati neke od opcija važnih za razvoj grada



ATION

NUCLEAR POWER

Civilization Advance

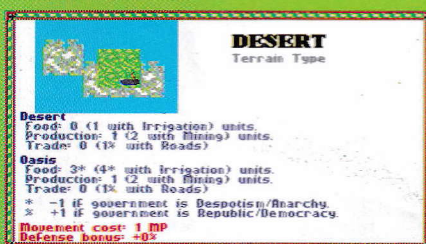
The development of NUCLEAR POWER was an attempt to find a peaceful application for the energy released by NUCLEAR FISSION. The heat given off created steam that drove electric turbines, producing electricity. NUCLEAR POWER held the promise of being cleaner and less costly than burning fossil fuels. However, the radioactive materials consumed in the process were extremely lethal, the disposal of nuclear waste was difficult, and the risk of nuclear meltdown could not be eliminated. Continuing work may lead to a safer application. For example, employing reactors built on the principles of nuclear FUSION, rather than FISSION, may yet provide safe, clean power.

UNIVERSITY

City Improvement

an institution of higher education, s of study to individuals seeking ruction. In the West, UNIVERSITIES were the Middle Ages, mostly in cities that ATHEDRALS, to study the matters of ch leaders. The curricula quickly expanded to include classical art, literature, and languages. The modern UNIVERSITY has become a research powerhouse in addition to being an educational institution. Experiments are conducted in a wide variety of areas, including weaponry, computers, physics, and football.

GORE: Svaka nacija se trudi da što prije razvije nuklearno naoružanje



bilo kada porazgovariti s neprijateljskim vladarom, zaviriti u grad ili ga čak kupiti (jedino se glavni grad ne može kupiti). Pozor !!! Odabirom bilo čega drugog, osim sastajanja s kraljem, Diplomat po obavljenom zadatku nestaje. U Civilizationu postoji više vrsta terena koji imaju svoje dobre i loše karakteristike. Na svima se mogu izgraditi ceste, željeznice i rudnici, ali ne i navodnjavanja. Kod navodnjavanja je bitna povezanost s nekim od brojnih izvora vode kao što su rijeke, jezera i oceani. U borbi s neprijateljem pokušajte biti na nekom brdu ili planini a njega ostavite na travnatoj ravnici. Zašto? Odgovor se nalazi u sljedećoj tablici pod kolonom s nazivom "Bonus na obranu". Vama će obrana biti dvostruka ili trostruka dok će neprijatelj biti gotovo nezaštićen. Također, utvrđivanjem jedinica (fortify) njihova obrana se povećava za čak 50% + bonus na teren gdje se jedinica nalazi. Gradove gradite na rijekama, a može biti i koje brdo u blizini kako bi na njemu izgradili rudnik. Svaki tip polja ima još neki dodatni objekt koji donosi više izvora nego onaj obični (npr. ocean s ribom ili pustinja s oazom).

Nije svejedno koji narod izaberete na početku igre jer svaki narod donosi sa sobom neku osobitost. S jednima možete odmah izabrati bilo koji tip vladavine, s drugima dobijete neku tehnologiju ili dva Settlersa na početku. Ako vam je cilj što brži razvoj tada otkrijte Writing - Litteracy - Republic jer time možete izgraditi Diplomata, knjižnicu i promijeniti tip vladavine u republiku. Pod Republikom i Demokracijom vaš razvitak je mnogostruko ubrzan, ali vam se jedinice ne smiju slobodno šetati izvan grada jer to utječe na zadovoljstvo građana (ovo ne vrijedi za Settlerse, Diplomate i Caravane). Kada otkrijete Industrialisation, požurite izgraditi Women's Suffrage. To je svjetsko čudo koje će neutralizirati nezadovoljne građane kad su vaše jedinice izvan grada. Svjetska čuda su izuzetno važna jer kad ih izgradite dobijete neko poboljšanje, no općenito o građevinama i njihovim funkcijama pročitajte u samoj igri (menu Civilopedia). Ako želite ometati neki narod u razvoju, a u miru ste s njim i ne možete ga napadati, tada postavite četri svoje jedinice na polja tik do grada tako da zajedno s gradom tvore X. Tada jedinica ne može izići iz grada, što znači da se narod ne može proširiti. Ako vas napadne, tada barem imate povod da uzvratite istom mjerom. Za vrijeme republike i demokracije nije moguće prekršiti mir (osobno me to jako nerviralo) tako da je gore navedena taktika bila od velike koristi da se neprijatelj barem zaustavi ako ne i uništi. Igri dolazi kraj nakon dvije tisućite godine, kada istrijebite sve neprijatelje na planeti ili stignete svojim svemirskim brodom do drugih planeta u Svemiru (što je i krajnji cilj razvoja vaše civilizacije).

Tihomir Jauk

Tip jed.	A	D	M	S tehnologijom	Posebna karakteristika
Armor	10	5	3	Automobili	
Artillery	12	2	2	Robotics	Poništava učinak gradskog zida
Battleship	18	12	4	Steel	Vidljivost 2 polja
Bomber	12	1	8*2	Advanced flight	Poništava učinak gradskog zida
Cannon	8	1	1	Mettallurgy	
Caravan	0	1	1	Trade	Uspostavlja trgovačke rute
Carrier	1	12	5	Advanced flight	Može nositi 8 Bomber/Nuclear
Catapult	8	1	1	Mathematics	
Cavalry	2	1	2	Horseback riding	
Chariot	4	1	2	The Wheel	Odlično za početak
Cruisers	6	6	6	Combustion	Vidljivost 2 polja
Diplomat	0	0	2	Writing	Čitaj tekst
Fighter	4	2	10	Flight	Jedini mogu napasti Bomber
Frigate	2	2	3	Magnetism	Može nositi 4 jedinice
Ironclad	4	4	4	Steam engine	
Knights	4	2	2	Chivalry	
Legion	3	1	1	Iron working	
Mech.Inf.	6	6	3	Labor union	
Militia	1	1	1	—	Najslabiji
Musketeers	2	3	1	Gunpowder	Poništava učinak kineskog zida
Nuclear	99	0	16	Rcktry.+N.Fission	100% uništava krug od 9km2
Phalanx	1	2	1	Bronze working	
Riflemen	3	5	1	Conscription	
Sail	1	1	3	Navigation	Može nositi 3 jedinice
Settlers	0	1	1	—	Čitaj tekst
Submarine	8	2	3	Mass production	Vidljivost 2 polja
Trasport	0	3	4	Industrialization	Može nositi 8 jedinica
Trireme	1	0	3	MapMaking	Vozite samo uz obalu

Legenda:
A=Napad, D=Obrana, M=Potezi

HACKERI! STOP!

Od slijedećeg broja nova rubrika!!! "GOST UREDNIK"

Željeli biste da vam opis objavimo u "Hackeru"?!
Odličan ste strateg, majstor borilačkih vještina ili specijalizirani pilot borbenih zrakoplova?!
Pisali biste nam ali niste imali hrabrosti ili niste vjerovali da bismo vam tekst objavili?!

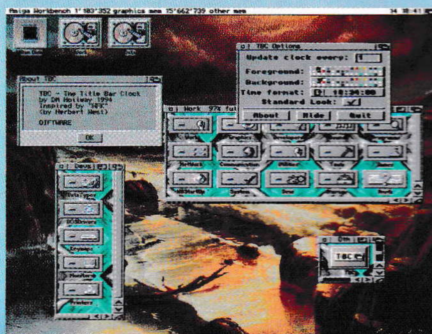
Pozivamo vas!

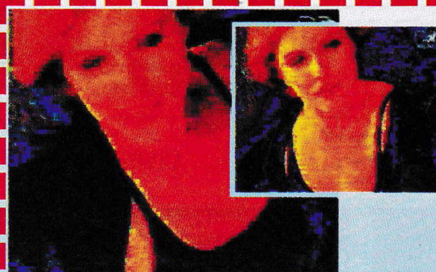
Pošaljite nam: opis igre (po želji, ako nije bila opisana u Hackeru) i svoje osobne podatke... Ime i prezime, adresu, broj telefona (ako ga imate), broj godina, koje računalo imate, koliko dugo već igrate igrice i koje igre najradije igrate.

Title Bar Clock

Od mnogo različitih vrsta satova (Rolex, Seiko, Casio) ovaj radi pod vašim Workbenchom V2.04 ili višom verzijom. Povlačeći miša za lijevo uho, iznad mjesta gdje se nalazi sat, otvorit će vam se prozor s opcijama. Možete izabrati boju brojki ili boju pozadine, koliko često će vam se obnavljati prikaz (display) ili koji format želite (0-12AM/PM ili 0-24), sa ili bez sekundi. Autor kaže da je program GIFTWARE, te da prima darove bilo koje vrste, pa makar i da mu pošaljete dopisnicu ili razglednicu iz svoje zemlje (mora biti šarena <- ovo je ozbiljno).

T.J.





MPEGPlay za Amigu

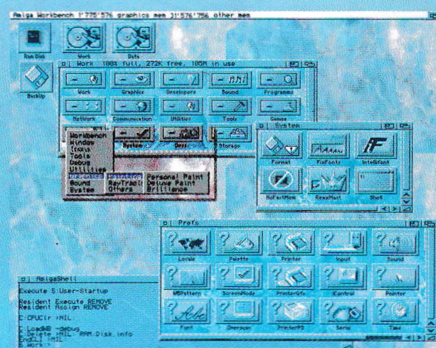
MPEGPlay (MP) je dekoder za MPEG filmove koji su postali sve rašireniji u svijetu zbog odličnog omjera duljine zapisa i duljine trajanja. Naravno, MPEG, koji je izveden iz JPEG formata za zapis 24-Bitnih statičnih slika, također spada u gubljive formate kod kojih se zanemari ili promijeni neki dio podataka kako bi kompresija bila što veća. Iako je sam gubitak podataka zanemariv jer se gotovo i ne primjeti, kod JPEG i MPEG formata potrebna je velika brzina kako bi sve išlo bez zastoja. Za primjer vam dajemo rezultat pretvorbe MPEG filma u u ANIM format, što je standardni format za animacije na Amigi. MPEG dužine 350KB, iz kojeg je svaka slika konvertirana u HAM8 (262144 boja), u ANIM formatu je zauzeo 2.4MB. Ipak, brzina MPEG filma na A1200 je 1-2 frames/sec, a ANIM se vrtio 20-25 frames/sec. Za vlasnike OpalVision ili PicassoII grafičke kartice MPEGPlay će raditi mnogo brže jer je za njih i predviđen, a i neće biti potrebno pretvaranje 24-Bitne slike u HAM8.

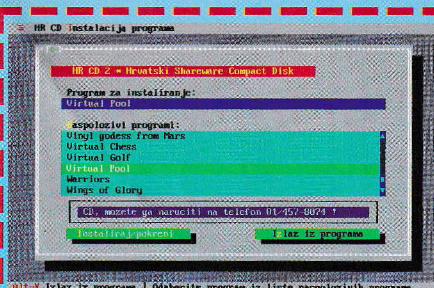
T.J.

MagicMenu V1.22

Ako ste se zasitili crno-bijelog i dosadnog izgleda menija u WB tada je MagicMenu pravo osvježenje jer on, prema vašoj želji i svojim mogućnostima, mijenja izgled vaših menija. Tako je moguće napraviti 3D meni sličan onima na SGI grafičkim stanicama. MagicMenu je u potpunosti kompatibilan sa WB, kao i s velikim brojem drugih programa (Real3D, Imagine, PPaint itd...), no kod DO-pusa, kada pokušate posegnuti za nekom komandom iz menija, računalo vam se jednostavno sruši. To ipak nije razlog da ga ne nabavite jer pruža mnogo prednosti, obiluje raznim opcijama i u nekim slučajevima pojednostavljuje rad. Iznenadila nas je opcija koja omogućava, kada desnom tipkom na mišu pozovete meni, njegovo pojavljivanje pod pokazivačem. Da biste ga mogli koristiti potrebni su vam OS2.04 ili veći a postoji i optimizirana verzija za 030 čip.

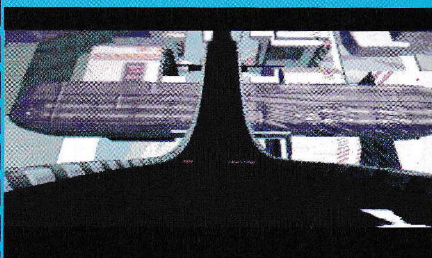
T.J.





Hrvatski CD 2

U prošlom broju Hackera pisali smo o prvom hrvatskom CD-u i nismo se ni najmanje nadali da ćemo već u ovom broju opisati novi - HR CD 2. Koncepcijski, drugi hrvatski CD se ne razlikuje mnogo od prvog iako postoje poboljšanje. Kao prvo i najvažnije, povećan je broj programa koji sada iznosi blizu 200 naslova, preko stotinjak DOS i sedamdesetak Windows igara i aplikacija. Da, dobro ste pročitali i Windows programi su sada uključeni u ovaj projekt. To nisu samo igre, već i uslužni programi koji su se pokazali vrlo dobro odabranima. Što se DOS-a tiče prevladavaju igre,



među kojima se ističu najnoviji hitovi: 3D Lemminngs, Virtual Pool, Warriors, Micromachines 2, Super Street Fighter 2 Turbo kao i mnogi drugi. Da ne bude zabune, ponovimo još jednom kako se ne radi se o kompletnim igrama, već o demo verzijama. Na CD-u su uključena i 3 paketa časopisa PC Magazine u kojima se nalazi gomila malih, ali i vrlo korisnih programa; za rad s printerom, mišem, kursorom, datotekama itd. Pokretanje svih igara i aplikacija sada vršite iz dva različita upravljačka programa, jedan za DOS i jedan za Windows. Onaj za DOS pokrećete naredbom POKRENI.EXE i nije se mijenjao što znači da je i dalje učinkovit, siguran i lak za uporabu. Windows upravljački program pokrećete naredbom WHRCD.EXE i on se pomalo razlikuje od DOS-ovog, jer je u njemu moguće programe sortirati prema karakteristikama (da li se pokreću izravno sa CD-a ili se instaliraju na tvrdi disk, da li su



igre ili uslužni programi). Za vrijeme posjedovanja ovog CD-a dobru nam je vijest priopćio sam izdavač "RIFIN", a to je da se već priprema i HR CD 3!!! Razlog tome je buđenje hrvatskog CD ROM tržišta, naravno mislimo na legalne izdavače. I za sam kraj preporučujemo vam da pogledate Windows program IQ TEST koji nas je pošteno nasmijao, a vi sami pogledajte zašto.

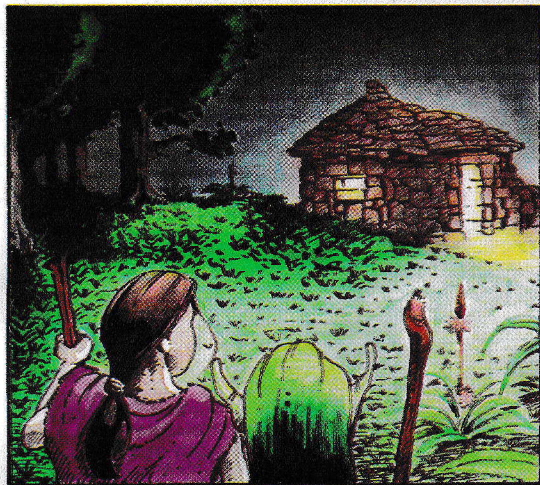


Hrvoje Kablar

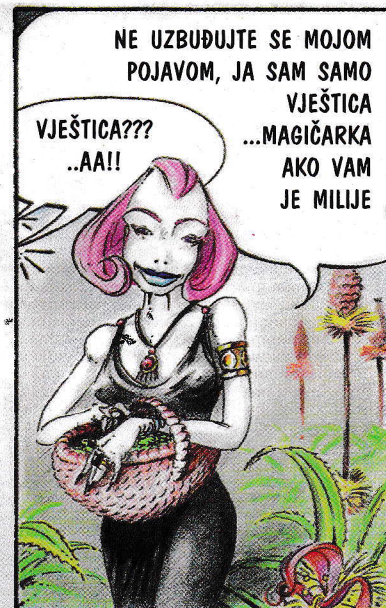
GALAKTIČKA IMPERIJA

TEKST: WINTON AFRIĆ
CRTEŽ: DINKO KUMANOVIĆ

BJEGUNCI

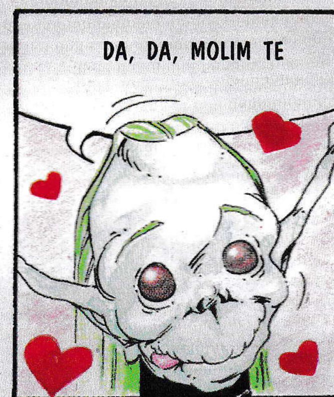








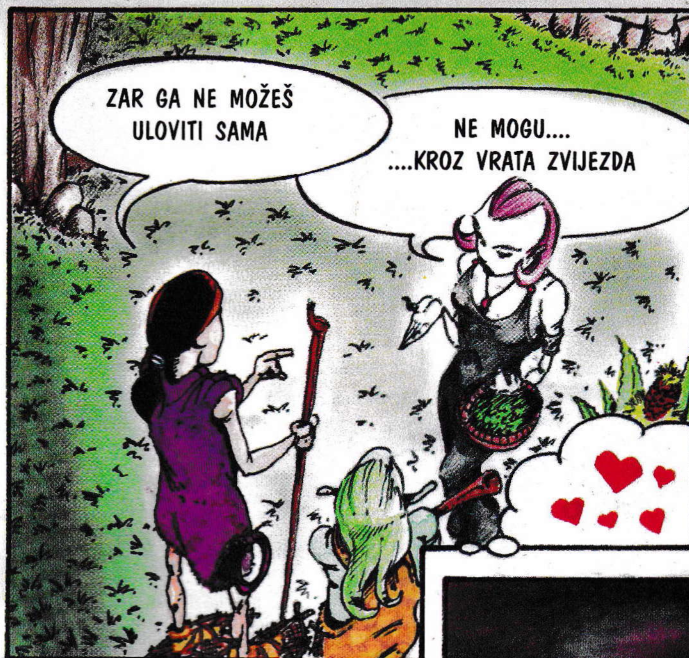


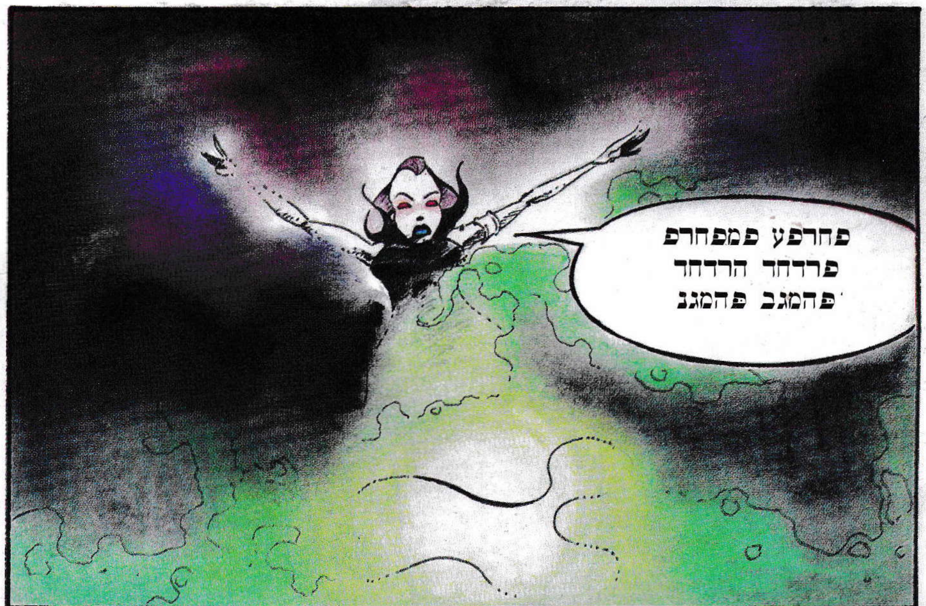









ZAR GA NE MOŽEŠ ULOVITI SAMA
NE MOGU.... ....KROZ VRATA ZVIJEZDA
VRATA ZVIJEZDA ?!
DA. KADA PROĐETE KROZ VRATA ZVIJEZDA DOĆI ĆETE DO NEKE ŠUME. U TOJ ŠUMI OBITAVA KUKAC ZVAN "ASSASIN". VI GA TREBATE ULOVITI. TO JE KUKAC KOJI JEDINI NA SVIJETU IMA ŽALAC KOJI MU JE DUG KAO I TIJELO. JEDINI NAČIN DA GA ULOVITE JEST DA GA ZAMOTATE U SLUZ KOJU TREBATE PRETHODNO UZETI OD MENE.




DOBRO DAJ NAM TU SLUZ I VODI NAS DO TIH VRATA KROZ KOJA TI NE MOŽEŠ PROĆI


..UZMITE OVO...







Total Garbage

Kad vidite mišićavka koji nosi naoružanja koliko je i sam težak pomislite, evo napokon igrice gdje ću malo pucati, bacati bombice, odmoriti mozak i dobro se zabaviti.

Uvodni menu gdje odabirete načine upravljanja i tipke za pucanje i bacanje bombi je vrlo jednostavno i praktično napravljen. Igra i likovi u njoj su simpatično i dopadljivo nacrtani tako da vam oko srca gori ugodna vatrica dok iščekujete početak igranja. Cijelo vrijeme se nadate dobroj pucačini i akciji. Malo mitraljiranja i puno poginulih, malo bombica i puno razorenog. A kad budem ranjen naći ću valjda negdje zdravlje. I onda - igra počinje.



Vaš simpatičan junak kreće se kao ...... padaju mi na pamet dvije asocijacije: poludjeli robot kojem je grom spržio sve čipove u glavi ili kao patka koja je netom pobjegla s ražnja pa od prevelike panike bježi u svim smjerovima odjednom. Tako se i vaš junak kreće kao da mu je netko ravnalom zacrtao put s kojeg ne smije skrenuti. Gotovo nikad nije okrenut prema neprijatelju a da biste to postigli, morate prohodati cijeli ekran a zatim se pokušati okrenuti prema neprijatelju. No, kada u tome i uspijete, to još nije jamstvo da ćete pogoditi neprijatelja. On se okreće u takvim trzajevima da gotovo uvijek preskoči ono prema čemu bi se trebao okrenuti tako da bi ciljanje usnulih slonova bila teška stvar a kamoli ciljanje brojnog i vrlo pokretnog neprijatelja. Druga je stvar brojnost neprijatelja. Ima ih na tisuće i osjećate se kao skakavac kojeg su prekrili mravi (jedna atomska bi tu dosta pomogla). Treće je način na koji vas neprijatelj uništava. Oni vas zamlate nekakvim toljagama iz kojih vas, kao da vam nije svega dosta, još i sprži struja. I sve to dugo traje i sve to morate bespomično gledati!!! Četvrto, vi ne možete bacati bombe već ih ostavljate na mjestu na kojem stojite a s kojeg zatim morate brzo pobjeći. Pametno, zar ne?! Peto, računalo vam određuje tempo kojim morate napredovati i ako se o njega oglušite lagano će vas spržiti. Tisuću i prvo, najbolja oružja, koja usput pokupite, ubrzo sama od sebe nestaju. Takvih krupnih nedostataka ima još bezbroj. Međutim, svakako je najveći i po svačije živce najpogubniji nedostatak način upravljanja. Ne razlikuje se on puno od onog u igrama ARNIE 2 i CHAOS ENGINE ali vas tamo nije napadalo tisuću neprijatelja odjednom. Zamislite samo kakvi su novci uloženi u ovu igru i kakav je rezultat. Pa zar je nitko od tih ljudi, koji su na njoj radili, nije ni pokušao zaigrati? Uz duboko žaljenje i dužnu ispriku proizvođačima, nameće nam se jedan zaključak, Total Carnage = Total garbage.

23%

Krešimir Mijić

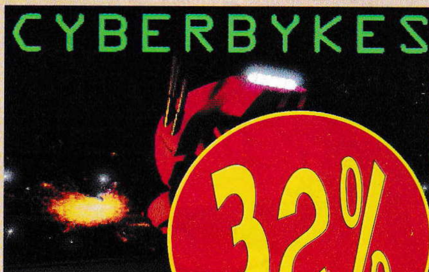


HOROR NA KOTAČIMA

Gametek je na tržište izbacio simulaciju futurističkog motora nazvanu Cyberbikes.

Nakon startanja igre pred vama se pojavljuje prekrasna slika koja vam izmamljuje sline i osmijeh na usta. Na sljedećem ekranu vas očekuje tekstualni uvod u igru koji se proteže na nekih dvadesetak stranica gusto tipkanog teksta. Potom možete odabrati rezoluciju u kojoj ćete voziti. Igru možete igrati i u SVGA rezoluciji od impresivnih 1280*1240 piksela. Nažalost u ovoj rezoluciji igra je NEIGRIVA ukoliko slučajno ne posjedujete procesor P6. Ako ste pomislili: "To se mene ne tiče, ja ću nju lijepo u niskoj rezoluciji", brzo to zaboravite dok netko nije nastradao pokušavajući pokrenuti igru u niskoj rezoluciji. Vjerujte nam na riječ loša grafika, malo boja, jadan zvuk, užasno kodiranje ... i još tisuću i jedan nedostatak učinili su ovu igru totalno neigrivom.

D.B.




BEST BUY
IN THE WORLD
KHS
24
MONTANA

✓ Po prvi puta vam predstavljamo seriju korisnih i duhovitih knjiga namijenjenih igrama. Džepnoga formata i bogato ilustrirane, ove knjige vam nude bezbroj uputa i korisnih savijeta. Iskoristite povoljnu priliku i odlučite se za kupnju. **Ukoliko naručite 3 knjige od 1-3 ili od 4-6 cijena je 156 KN. Specijalan popust za naručitelje serije ➔ 6 knjiga = 294 KN.**

✓ Knjige izlaze iz tiska tijekom prosinca i siječnja, a možete se predbilježiti putem kupona u Hackeru!

№ 1 NAJBOLJE Strategije

- I SVJETSKI RAT
- II SVJETSKI RAT
- VIJETNAMSKI RAT
- RATOVI BUDUCNOSTI

NOVO!!!

Neophodno štivo za sve ljubitelje osvajačkih pohoda, ratnih taktika i vojnih osvajanja. Pomoću ove knjige svaka bitka može biti vaša "Oluja".
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

№ 2 NAJBOLJE Avanture

- KRIMI
- POVIJESNE
- FUTURISTICKE
- CYBERPUNK

NOVO!!!

Napokon prava poslastica za sve okorjele avanturiste!
Upustite se u tajne zamršenih avantura, bezbrojnih zamki i prepreka!
Otkrijte male tajne velikih majstora avantura!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

№ 3 NAJBOLJE Sportske simulacije

- HOKEJ
- KOSARKA
- NOGOMET
- FORMULE

NOVO!!!

Najbolje spotrske igre okupljene na jednome mjestu!
Ne propustite priliku za osvajanjem titule svjetskih prvaka, jer najpoznatiji sportski klubovi i tereni čekaju na vas!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

№ 4 NAJBOLJE Avio-simulacije

- JEDNOKRILCI
- DVOKRILCI
- BORBENI ZRAKOPLOVI
- NEVIDLJIVI BOMBARDERI

NOVO!!!

Borbeni zrakoplovi, suvremene i tehnički odlično opremljene čelične ptice mnogima oduzimaju dah.
Sakupili smo za vas do sada najzanimljivije igre sa popisom moćnih zrakoplova, njihovih letačkih i manevarskih sposobnosti, popisom oružja i savjetima za upravljanje.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

№ 5 NAJBOLJE FRP-igre

- DUNGEONS & DRAGONS
- ADV. DUNGEONS & DRAGONS
- ULTIMA
- WIZARDRY

NOVO!!!

Kako sastaviti čarolije, pronaći tajne hodnike, osvojiti dvorce i riješiti se zlih demona, opakih vještica i ogromnih čudovišta?
Savjeti, uputstva i rješenja olakšat će vam i najteže probleme.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

№ 6 NAJBOLJE Managerske igre

- SIM IGRE
- NOGOMETNI MANGERI
- TYCOON IGRE
- BUSINESS MANAGERI

NOVO!!!

Kako sagraditi nove gradove, povoljno kupiti dionice, mudro uložiti svoj novac ili sastaviti dobru nogometnu momčad?
Može biti jednostavno ukoliko i za to postoji rješenje!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!